Bimestriel N° 8 Avril - Mai 82

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



Wargames, Jeux de Rôle, Diplomatie...

M - 1197 - 08 - 10 F SUISSE 4 FS. BELGIQUE 80 FB. CANADA 2 $C

CASUS BELLI N°8
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563.01.02.
Patronné par la FFJSST,
150, avenue d'Italie,
75013 PARIS.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Behar.

Rédaction :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
François Marcela-Froideval
Maquette et illustrations :
Didier Guiserix
Bruno Chevreau

Services commerciaux
Marqueting et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro :
Gabriel Prigent

Relations extérieures :
Michèle Hiling

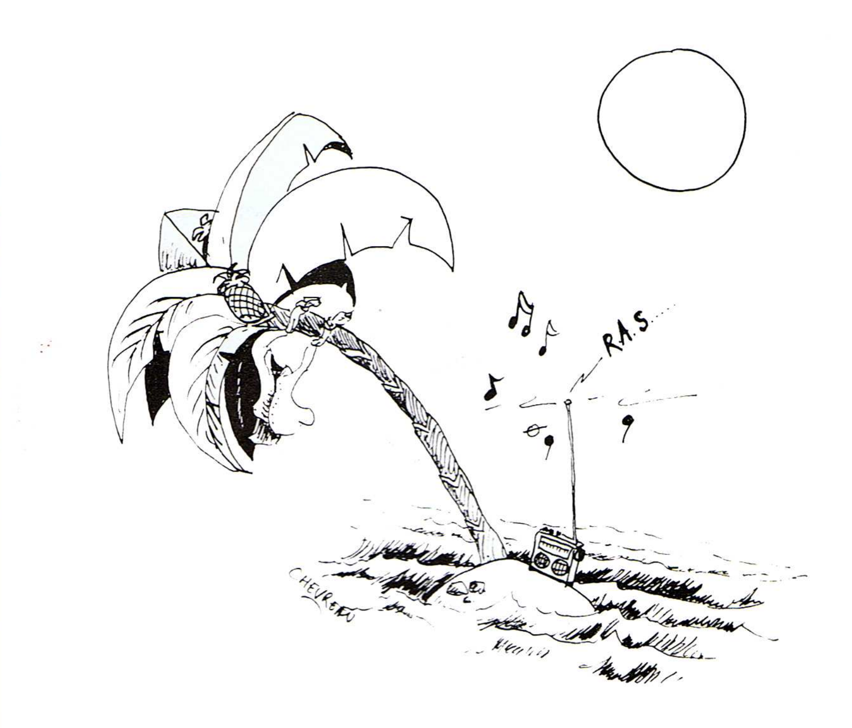
Publicité :
Excelsior Publicité - Interdéco
67, Champs-Elysées
75008 PARIS
Tél. : 225-53-00
Directeur de la publicité :
Christian Bayrand

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391
2e trimestre 1982
Commission paritaire n° 63264
Copyright CASUS BELLI 1982

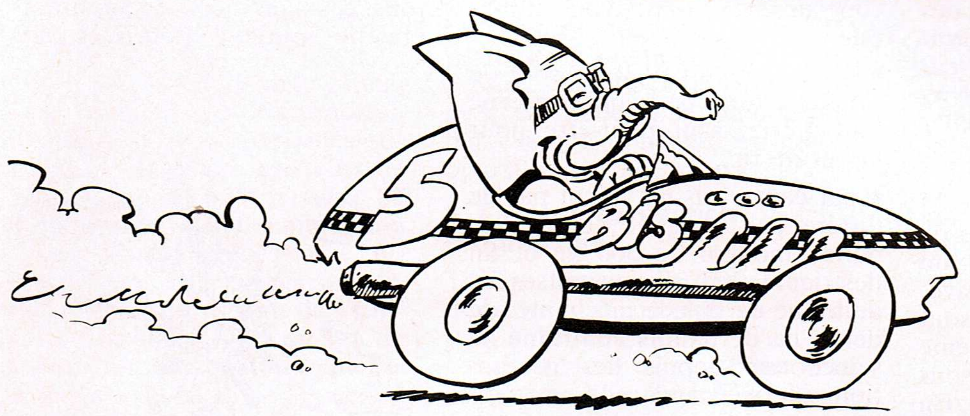
Editorial



Sommaire

Antique Médiéval : 5e et 6e éditions

Et la 5 bis !



Le propre des wargames avec figurines est le réalisme. Dans la 6e Edition des "règles pour le jeu de guerre", les auteurs ont, semble-t-il, négligé cette notion élémentaire. Bruno Masson fait pour vous le point.

LA Règle de jeu d'Histoire Antique-Médiéval la plus répandue en France à l'heure actuelle est sans doute *La Flèche et l'Epée,* une traduction intégrant les amendements officiels internationaux apportés par les auteurs eux-mêmes à son original, la 5e Edition des "Règles pour le Jeu de Guerre de 3000 AV J.-C. à 1250 AP J.-C." publiées par le Wargames Research Group britannique. Tous les trois ou quatre ans, les animateurs du W.R.G. éditent une nouvelle règle couvrant la même période ou plus exactement une édition révisée de la règle précédente. La nouvelle mouture, publiée en août 1980 et connue sous le nom de "6e Edition" par les initiés, est rejetée par une bonne partie des joueurs de la période, en Angleterre et comme ailleurs. Malgré de très bonnes idées, elle contient notamment de telles incohérences que j'en viens à me demander si elle a été aussi "amplement testée" que le prétendent ses auteurs !...

Après un point rapide sur *La Flèche et l'Epée,* mon propos est de vous montrer les qualités et les défauts les plus flagrants de la 6e Edition, et de vous présenter la règle qui se développe actuellement en France à partir de *La Flèche et l'Epée* et qui est déjà connue en coulisses sous le nom de "5 bis". Voilà l'arrière-plan des trois règles dont je parlerai : *La flèche et l'Epée,* Alias 5e Edition, la 6e Edition et la 5 bis.

La Flèche et l'Epée est, pour le moment, la meilleure règle disponible pour la période antique et les débuts du Moyen Age. A une bonne qualité historique de simulation, elle associe un niveau de difficulté suffisamment modéré pour permettre le jeu avec comme seul aide-mémoire une feuille de format standard. Surtout, c'est la seule règle, appuyée par une Fédération implantée dans toute la France, à être jouée dans les mêmes termes de Nice à Lille et de Brest à Strasbourg : l'unité de règle a certainement été pour beaucoup dans le développement de la période au cours des dernières années dans notre pays.

Je voudrais néanmoins mettre en lumière un problème : parfois la règle réagit par "tout ou rien" au lieu de donner un effet graduel.

Je n'en prendrai qu'un exemple, celui du **désordre.** Tous les joueurs le connaissent, avec son effet dévastateur : seules combattent la moitié des figurines du 1er rang. Tout en produisant dans les trois quarts des cas des effets globalement valides, ce système se "plante" parfois : nous avons tous rencontré des situations idiotes comme celle de cette Phalange de piquiers séleucides de 500 hommes environ, rompue par une charge "sur le coin" d'à peine 80 Cavaliers légers tout juste armés d'arcs...

Il convient également de mentionner par exemple l'absence regrettable dans la table des armes de certains outils inclassables dans les catégories existantes. Ne vous en déplaise, Monsieur Barker du W.R.G., les Japonais ont employé de très grands sabres maniés à deux mains, aussi bien à pied qu'à cheval, avec une redoutable efficacité et pendant des siècles, sans massacrer leur propre monture !...

En un mot, *La Flèche et l'Epée,* malgré des problèmes de détail quelques fois irritants, est parfaitement satisfaisante. Il n'est malheureusement pas possible d'en dire autant de la 6e Edition.

Je me limiterai aux problèmes les plus gênants pour l'équilibre général du jeu, sans trop entrer dans les détails.

1. Les tirs

A raison de "moins 1 facteur tactique et moins 1 point de moral pour chaque demi-perte par figurine en résultat d'un tir au cours de la période", et compte tenu de la puissance des tirs, une armée, très forte en armes de jet à longue portée et disposant aussi de quelques armes pour le corps à corps, est absolument certaine d'arrêter net une bonne partie de l'armée adverse et de transformer en hachis les quelques malheureux

très amoindris qui réussiraient à venir au corps à corps. Si vous utilisez cette règle pour rejouer *Marathon*, quels que puissent être les dés, les Perses gagnent à tous les coups, y compris dans l'acceptation moderne d'effectifs perses à peine supérieurs à ceux des Grecs. A ma connaissance, *Marathon* est pourtant historiquement reconnu comme une franche victoire de l'hoplite grec sur l'archer perse.

2. Le moral

Après avoir eu la bonne idée de remplacer le désordre "tout ou rien" par une notion progressive, les auteurs de la 6ᵉ Edition se sont crus obligés de resservir la même ânerie, au moral cette fois, sous l'appellation de "choqué". En gros, si une unité devient "choquée", par hasard, il suffit de crier "hou" pour la faire fuir.

Le problème est encore aggravé par la présence, dans les tables de moral, de plages de décision si étroites que, compte tenu des jets de dés, il est possible d'amener n'importe quel résultat, de "choqué" à "impétueux", dans des situations connues, où tous les soldats de l'Histoire ont régulièrement gardé leur formation. A l'usage, on constate que, faute de "relique sacrée", "drapeau d'armée" ou autres gadgets (ce n'est pas autre chose) même la Xᵉ légion de César a de bonnes chances de refuser de marcher, pour autant qu'on lui tire un peu dessus...



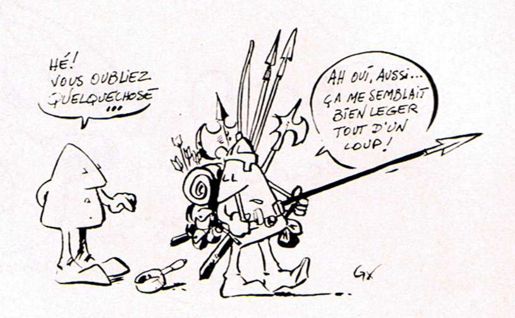
3. L'histoire

Dans ma grande naïveté, lors de mes premiers contacts avec de précédentes productions du W.R.G., j'avais admis la grande compétence de Phil Barker comme historien. Mon opinion est maintenant plus nuancée par l'expérience et par mon gros bon sens de paysan lorrain : "si ces braves gens le faisaient, cela servait sûrement à quelque chose, et s'ils l'ont abandonné c'est qu'il y a sûrement une bonne raison". Jusqu'à preuve formelle du contraire, je crois pouvoir estimer que :

- les auteurs du W.R.G. sont de première force en ce qui concerne l'infanterie, sauf peut-être pour l'effet du tir ;
- par contre, ils ne voient pas de différence marquée entre un poney mongol de 300 kg et un destrier du XIIᵉ siècle avec ses 3/4 de tonne de viande méchante, de dents et de sabots, entraîné et sélectionné depuis des générations (de chevaux) ;
- ils ne se sont probablement jamais demandé pourquoi les utilisateurs d'éléphants un peu avisés, du type Hannibal, ont toujours jugé bon d'équiper leurs cornacs du moyen d'éliminer rapidement les braves bébêtes en cas de gros problèmes ;
- ils se soucient fort peu (malgré l'excellent bouquin de Phil Barker sur la question) de simuler les combats d'Alexandre le Grand, qui a réussi sur l'Hydaspe à ne tuer à Porus que deux éléphants et à capturer tous les autres après les avoir mis en fuite. Essayez donc sur la table, avec la 6ᵉ Edition, si vous en avez le courage, d'affronter successivement avec des éléphants : les troupes légères puis la phalange macédonienne, de dérouter, puis de piétiner votre propre infanterie... s'il vous reste des éléphants survivants, venez m'en parler !

4. Les armes

Passons maintenant au tableau des facteurs tactiques. Eh bien, vous me croirez si vous voulez, mais les javelots, lances légères, naginatas, hallebardes ou fléaux d'armes utilisés à cheval, les masses, les grandes épées de cavalier du XIVᵉ siècle, etc. ne sont pas plus efficaces que le simple cure-dents manié par un archer à cheval ! Alors, mais si tous ces "bidules" encombrants étaient inutiles, pourquoi nos



ancêtres transpiraient-ils tant à les transporter, sans parler du temps nécessaire pour s'entraîner à leur emploi ?

Quant au grand arc anglais, s'il est tout à fait légitime de l'introduire en tant qu'instrument incontestable de Crécy, Poitiers ou Azincourt, c'est de l'ignorance excessive ou de la légèreté coupable que de lui assimiler l'arc japonais traditionnel ou l'arc hindou, surtout employés à cheval !...

S'il ne vous semble pas encore que la 6ᵉ Edition est quelque peu vermoulue, je vous propose d'accueillir une armée faible en armes de jet, du genre Macédoniens par exemple, avec la recette suivante :

- ouvrir la 6ᵉ Edition et bien en suivre les instructions ;
- saupoudrer un plan de travail vierge de quelques lacs, villages et autres menus objets propres à créer un "bastion" ;
- malgamer dans votre zone de déploiement ainsi protégée 8 à 10 parts d'archers, en ordre serré de préférence, 8 à 10 parts de porteurs de "grand arc", une part d'éléphants par exemple ;
- saupoudrer la préparation de quelques cuirasses, d'armes tranchantes à deux mains, de palissades, de pieux ou autres objets propres à durcir un peu la croûte ;
- incorporer à la fin, un général, c'est indispensable, et le mettre bien à l'abri (c'est d'autant plus facile qu'il n'est pas question pour vous de bouger) ;

• ajouter selon son goût une noix de cavalerie, la qualité la plus indifférente suffira ;

• malaxer le tout en forme de hérisson, et laisser reposer 8 à 10 périodes à portée de tir de l'adversaire.

Je vous garantis un franc succès. "Il" n'y reviendra pas.

Vous avez tous reconnu le gâteau à la Porus, celui qu'Alexandre a dégusté sans gros problèmes sur l'Hydaspe. Pour les amateurs de mets exotiques, il est possible de préparer une salade semblable à la perse (Achéménide), à la chinoise (Han), à la japonaise, etc. Mais alors, c'en est fini de l'Empire d'Alexandre — et du Jeu de Guerre antique par la même occasion — et ça, c'est beaucoup plus grave.



Rendons cependant au W.R.G. ce qui lui revient : à côté de ces incohérences catastrophiques, il existe dans la 6e Edition de bonnes idées. Ce sont précisément celles-là que nous avons apprises dans la "5 bis", en adaptant le mécanisme, afin de conserver son homogénéité à une règle qui procède cependant pour l'essentiel, de *La Flèche et l'Epée :*

1. Rupture de contact en mêlée

Tout fantassin qu'il soit, Barker a dû avoir une illumination. Nous savions tous que les cavaliers n'avaient pas attendu le Ier Empire pour comprendre que, lorsque la première charge ne rompt pas le front de l'infanterie ennemie, il vaut mieux reprendre du champ pour remettre ça... ou pour laisser tomber ! Alleluia, le W.R.G. a compris aussi. Cela se traduit par le fait que, si vous êtes en mêlée et que cela ne tourne pas à votre avantage, vous pouvez décrocher volontairement, avec tout ce que cela suppose en désordre, coups dans le dos, etc. Si vous courez plus vite que votre adversaire tout va bien, sinon, c'est très très dur et parfaitement historique, quant au résultat.

2. Esquives, déroutes et poursuites

Très bon système : la longueur du mouvement est définie en deux parties, l'une fixe, dépendant du type de troupe, et l'autre variable, déterminée avec un dé. En pratique, il est très difficile dans presque tous les cas de prévoir avec certitude si le poursuivant par exemple touchera ou non le poursuivi, et tant mieux...

3. La désorganisation progressive

Toutes les causes possibles de désordre sont cumulatives : plus il y en a, plus ça va mal. C'est l'inverse du "tout ou rien" que nous regrettions plus haut. C'est certainement un grand progrès, qui permet par exemple aux chevaliers de passer sur le ventre des infidèles en jetant simplement au passage un coup d'œil méprisant à leurs dromadaires...

Mais la 5 bis ne se contente pas de reprendre les idées les plus intéressantes de la 6e Edition. Nos tests et réflexions nous ont amené quelques points nouveaux et intéressants à plus d'un titre :

1. Avant la bataille, si le système de *La Flèche et l'Epée* permet trop souvent aux joueurs pusillanimes de boucher le terrain, la 6e Edition est pire à cet égard, car elle permet de véritables camps retranchés. Nous proposons un système qui intègre :

— un avantage à la reconnaissance pour toute supériorité, si faible soit-elle, et plus fort progressivement à mesure que cette supériorité est plus marquée ;

— un déploiement dynamique des pièces de terrain sur toute la surface de jeu disponible ;

— en tout, moins d'importance des dés mais plus de réflexion nécessaire de la part des joueurs.

2. Les types de troupes sont étendus et les ctégories d'armes aussi, au contraire de la 6e Edition.

Nous souhaitons en particulier introduire des troupes très protégées mais combattant en ordre ouvert (à pied ou à cheval), ceci surtout pour rendre compte de certaines caractéristiques du Moye Age.

3. Le destrier médiéval reçoit un traitement particulier. Normal, c'est vraiment un animal particulier.

4. Les éléphants sont traités de manière à représenter leur grande résistance, mais aussi leur peu de goût pour le combat une fois leur équipage éliminé.

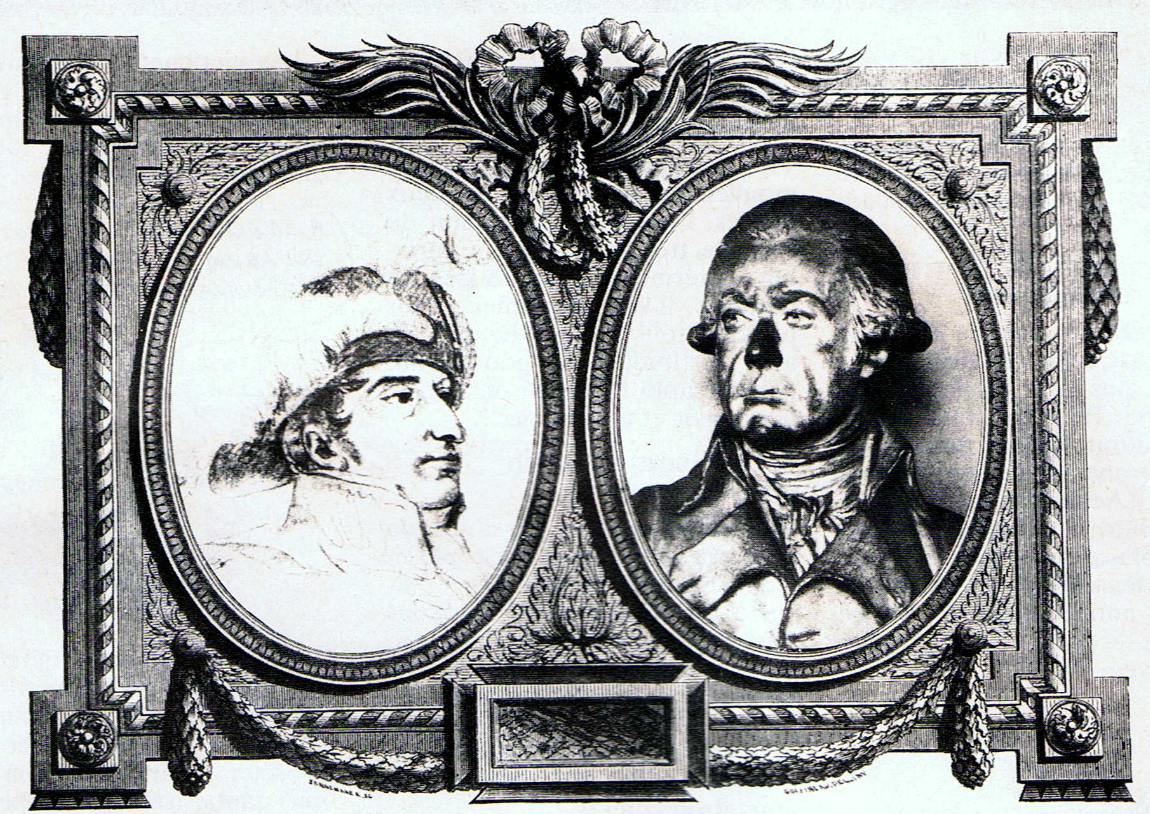


De nombreux autres détails ont été ajoutés, en général pour éclaircir la règle et surtout pour éviter, autant que faire se peut, de prêter le flanc à des interprétations fantaisistes ou simplement divergentes (c'est de plus en plus nécessaire pour que les joueurs des différents Clubs continuent à pouvoir se rencontrer dans les mêmes termes). En particulier les problèmes de charges et de contre-charges sont redéfinis pour obtenir une définition logique et éviter les charges en zigzag, prises de flanc "bidon" et autres clowneries.

D'autre part, si le test de réaction de *La flèche et l'Epée* est un peu trop "sage" et relève du style "réaction de l'hoplite Lambda compte tenu des actions de son chef de file mieux informé que lui", celui de la 6e Edition relève des "humeurs du Celte Plézébos dans une bagarre d'ivrognes après la 12e corne d'hydromel". Non, merci, nous préférons amener à un procédé accepté et bien connu quelques compléments, plutôt que de jouer sans cesse le comportement de nos troupes à pile ou face...

A l'heure actuelle, la 5 bis est toujours en phase de test ; une trop grande précipitation risquerait nous conduire à un résultat du genre de la fâcheuse 6e Edition. Pour l'instant, *La Flèche et l'Epée*, universellement connue, est encore le meilleur moyen d'apprendre le jeu. Nous espérons pouvoir, sans doute vers la fin de cette année, proposer la 5 bis comme un 2e degré aux joueurs les plus exigeants. □

Bruno Masson.



VALMY

Après Fleurus, Jean-Jacques Petit récidive avec son nouveau jeu "Valmy". Un ensemble assez bien réussi... mais, regardons plutôt !...

DEPUIS mai 1792, la Prusse se joint à l'Autriche dans la guerre contre la France. L'armée française, qui n'était plus l'armée royale et pas encore l'armée de la république, subit de nombreux revers. Lorsque le 23 août, Longwy capitule le 2 septembre, la situation française devint critique.

L'armée du nord de Dumouriez et celle du centre de Kellermann doivent arrêter les envahisseurs. La confrontation eut lieu le 20 septembre 1792 à Valmy.

Les Français vainquirent les Prussiens au cri de "Vive la Nation" et en chantant le "Ah ! ça ira"... Si la victoire française, qui arrêta l'armée prussienne, est surtout due au manque de mordant du Duc de Brunswick, elle eut principalement le mérite de galvaniser la nation et les troupes françaises.

L'écrivain allemand Gœthe qui suivait l'armée prussienne déclara le 20 au soir : "En ce lieu et en ce jour commence une nouvelle époque pour l'histoire du monde".

Le 21 septembre 1792, la première République française était proclamée.

Le jeu nous propose, non seulement de livrer la bataille du 20 septembre, mais aussi, nous en fournit une autre, celle qui aurait pu avoir lieu le 21 septembre.

L'éditeur (Jeux Descartes) reste fidèle à sa formule de jeu présentée en livret. On retrouve ici, comme pour *Fleurus,* un rappel des faits, l'ordre de bataille historique et les règles avec de nombreux exemples.

La carte est magnifique, la réalisation est excellente et je félicite toute l'équipe du créateur au maquettiste en passant par les techniciens.

Hélas, je déplore comme pour *Fleurus,* la médiocre réalisation des pions, ils sont trop fins et peu faciles à manier. Les couleurs pastels, jolies en elles-mêmes, peuvent amener des confusions, surtout entre les forces françaises et les émigrés.

Le livret des règles est toujours bien présenté, mais quelques erreurs se sont glissées, vous trouverez un errata à la fin de ces lignes.

Les règles sont en deux parties :

• La première partie est simple et sera facilement assimilée par un novice des jeux de simulations. On retrouve la phase mouvement/combat.

La table de combat est du genre des jeux napoléoniens. Le combat est obligatoire lorsqu'on est au contact. Les zones ennemies arrêtent le mouvement et on ne peut pas désengager, sauf résultat de combat.

La charge de cavalerie, le bombardement d'artillerie et les attaques combinées inter-armes avec bonus sont prévus.

Toutes ces règles sont classiques, bien rodées et

simulent bien les combats de cette époque. Les conditions de victoire sont basées sur l'élimination des adversaires. A partir d'un certain niveau de pertes, l'armée est démoralisée. Une fois démoralisée, une armée est pénalisée dans le combat et, d'autre part, ne peut plus avancer après un combat victorieux.

Une option pour la bataille du 20 septembre permet de faire des renforts variables (selon le résultat du dé) de chaque côté des belligérants.

• La deuxième partie des règles introduit les pions "Commandants" : d'Armée et de Division.

L'organisation des armées de la révolution ou des troupes des coalisés n'était pas identique, mais le terme de "Commandant de Division" est, dans un but pratique, utilisé des deux côtés.

Une unité doit être commandée pour entrer dans une zone de contrôle ennemie et avancer après un combat victorieux. Pour être commandée, une unité doit tracer une ligne de communication de longueur illimitée avec son Commandant ou le Commandant d'Armée. Le Commandant peut participer au combat ; s'il participe, il galvanise ses troupes. Ainsi, un Commandant de Division donne un bonus d'une colonne, un Commandant d'Armée de deux colonnes, sans que cela soit cumulatif. En contrepartie, en cas de résultat négatif, il peut être éliminé.

En cas d'élimination, un Commandant de Division peut être remplacé nommément par un autre Commandant, mais seulement pour le commandement et non pour le combat.



UN BUREAU D'ENGAGEMENTS VOLONTAIRES. Gouache de Lesueur. Coll. particulière. Musée Carnavalet. — Cl. Larousse.

Une autre modification très importante dans la deuxième partie est la désorganisation. Une unité peut être désorganisée comme résultat de combat. Cette unité est pénalisée par une diminution de son potentiel de combat (le pion est retourné) ; mais elle l'est aussi dans son aptitude à combattre et même à résister à une attaque de cavalerie.

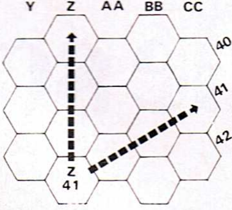
On peut cependant réorganiser une unité. Pour cela, l'unité doit être empilée avec son Commandant de sa Division ou de son Armée.

Chaque Commandant a un potentiel de réorganisation, et chaque unité combattante aussi. On jette un dé, et la somme des deux potentiels, plus le résultat du dé, doit être supérieure à 6 pour que la réorganisation ait lieu.

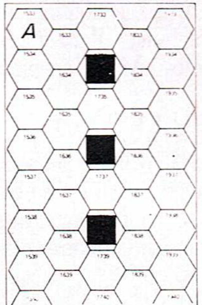
La réorganisation n'est donc pas automatique. Ceci s'explique notamment du côté français, où l'armée était composée de soldats de métier aguerris de l'ancienne armée royale et de troupes de volontaires plus enthousiastes mais aussi plus facilement découragés.

Je ne peux terminer sans vous parler du système de placement initial des pions qui, je dois le reconnaître, m'a un peu surpris, tout imprégné que je suis du système de coordonnées rectangulaires. Un schéma vaut tous les discours.

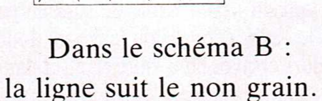
Le système est le suivant :



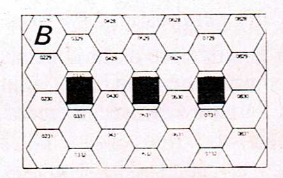
et on a un système de coordonnées non rectangulaires. Pour les amateurs de définition, cette ligne qui court d'hexagone en hexagone s'appelle le grain :



Dans le schéma A :
la ligne suit le grain.



Dans le schéma B :
la ligne suit le non grain.



En effet, dans le système de coordonnées rectangulaires soit l'abcisse, soit l'ordonnée est une ligne de non grain, et il faut ajouter une règle de positionnement pour les hexagones non traversés par la ligne.

Donc, malgré ces erreurs minimes de réalisation, Valmy est une simulation bien conçue avec des règles classiques qui donnent un jeu plaisant, et avec une carte superbe. ☐

Henri Grégoire.

Errata

Sur la carte :

- l'hexagone contient un sentier qui relie T28/T29
- les bandes de succession de tours sont inversées : la partie en 8 tours est celle du 20 septembre et celle du 21 est en 12 tours.

Dans le livret :

- page 9, les Prussiens sont en marron clair et non en vert ;
- page 11, dans l'exemple VII, le pion X est un pion bleu ; deux unités ennemies ne peuvent pas être empilées ;
- page 11, dans l'exemple VIII, le pion D a disparu, en fait il est empilé avec le pion C ;
- page 19, il y a eu inversion entre le parc d'artillerie et les corps détachés.

Squad Leader

Les armes de soutien



LES armes de soutien apportent une variété considérable au combat d'infanterie dans le système *Squad Leader*. Nous allons les passer en revue dans les combats infanterie contre infanterie. Les armes de soutien antichar seront étudiées ultérieurement (Panzerfaust, Panzerschreck, Bazooka, Fusil anti-char, Cocktail Molotov, Mines magnétiques, etc.).

Chaque arme est affectée à un "squad" ou à un "crew". Un "squad" peut porter plusieurs armes à la fois, mais ne peut en utiliser qu'un seul type à la fois (5.75). D'une façon générale, il peut tirer dans un hexagone avec sa propre puissance de feu, et dans un autre avec son arme de soutien (8.4). Par ailleurs, l'orientation du pion sur la carte n'intervient pas : il n'y a pas d' "angle de tir" (17.9).

A la différence du tir d'infanterie, celui d'une arme de soutien peut enrayer cette arme (18.1). Dans le cas général, si on lance un double 6, l'arme est enrayée. Il faudra alors essayer de la faire réparer par un "squad" non "broken" pendant la phase de récupération *(Rally phase)* en lançant un seul dé. Généralement, l'arme sera réparée avec un 1, et définitivement hors d'usage avec un 6. Dans ce dernier cas, on la retirera du jeu (17.8). On ne peut jamais réparer une arme capturée (18.2).

Maintenant examinons chaque type d'arme de soutien catégorie par catégorie. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les mitrailleuses

La mitrailleuse est l'arme de soutien la plus courante et une des plus efficaces. Elle décuple les possibilités de l'infanterie, particulièrement en ce qui concerne la portée. Elle est présente dans les 61 scénarios officiels de *Squad Leader*, sauf un (scénario D).

Voici le tableau de toutes les mitrailleuses disponibles dans les trois jeux *Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom :*

Tableau 1 : *Les mitrailleuses dans Squad Leader*

	Allemands	Alliés de l'Axe	Russes	Alliés mineurs	Anglais	Français	Américains
Mitrailleuses légères	LMG 2-8 B12	LMG 2-7 B11	LMG 2-6 B10+	LMG 2-6 B11 +	LMG 2-7 B11+	LMG 2-7 B11 +	
Mitrailleuses moyennes	MMG 4-12 B12	MMG 4-10 B11-	MMG 4-10 B11-	MMG 4-11 B11+	MMG 4-11 B12	MMG 4-11 B12	MMG 4-12 B12
Mitrailleuses lourdes	HMG 6-16 B12		HMG 6-12 B11-	HMG 6-12 B12	HMG 6-14 B12	HMG 6-14 B12	
Mitrailleuses lourdes Cal. .50			HMG 8-20 B12				HMG 8-20 B12

Il manque l'équipement italien qui paraîtra dans *G.I., Anvil of Victory* en juin 1982. On remarque que seul le matériel américain se répare avec un jet de 1 ou 2 (50.5). Le matériel le plus efficace et le plus fiable est allemand ou américain. Le matériel le moins efficace et le moins fiable est russe, sauf en ce qui concerne la mitrailleuse lourde cal. .50, d'importation américaine.

Analyse des règles du jeu :

- Une mitrailleuse peut être utilisée par un "squad" ou un "crew" de n'importe quel type. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas utiliser de mitrailleuses.
- Un "squad" ou un "crew" peut utiliser un HMG, un MMG ou deux LMG, et cela en plus de sa propre puissance de feu (17.1). Il peut utiliser deux mitrailleuses quelconques totalisant plus de 4 facteurs de tir, mais alors il ne peut pas utiliser sa propre puissance de feu (17.2).
- Un "leader" peut utiliser une mitrailleuse à demi-puissance (17.3).
- Deux "leaders" peuvent utiliser une mitrailleuse à pleine puissance (17.3).
- Pénétration : la mitrailleuse "arrose" tout ce qui traîne dans sa ligne de tir derrière la cible (ami ou ennemi !) (17.6). Le résultat est que le résultat du tir de la mitrailleuse s'applique à un certain nombre

d'hexagones se trouvant dans la ligne de tir (17.5). Ce nombre d'hexagones (pas forcément adjacents) correspond à la puissance de tir de la mitrailleuse (2.8). Ceci ne marche que pour un tir à l'horizontale balayant le terrain, et non pas pour un tir plongeant depuis le deuxième étage, par exemple (7.9). Il y a cependant des exceptions quand le flanc de la colline est dans un seul plan, par exemple ; ce qui revient tout simplement à balayer un terrain plat en pente (95.21).

- Seules les LMG et MMG peuvent être transportées dans les égouts (27.3).
- Les mitrailleuses capturées peuvent être utilisées sans problèmes (2.7, 50.4), sauf que le nombre de "défaillance" (habituellement 12) doit être réduit de 2 points (90.12), y compris pour les Américains (90.9). De plus, une fois qu'une arme capturée est enrayée, elle devient inutilisable et est éliminée (90.12).
- Dans le tir avancé *(Advancing fire phase)*, seuls peuvent tirer les "squads" qui ont porté moins de 4 points de portage pendant la phase de mouvement (5.74).
- Pendant la phase de sauve-qui-peut *(Rout phase)*, les unités "broken" en déroute abandonnent toutes les armes de soutien sur place.
- Seules les mitrailleuses légères (LMG) peuvent être utilisées en *Close combat* (20.5).

Tactiques de base :

Donnez toujours les meilleures mitrailleuses aux meilleurs "leaders". Une mitrailleuse lourde bien placée fera beaucoup plus de dégâts si elle est commandée par Tienham (10 − 2) que si elle est commandée par Rosenberg (6 + 1) ! D'une façon générale, donnez toujours le meilleur matériel et les meilleures troupes aux meilleurs leaders. Ceux-ci seront votre fer de lance, et les autres seront là en soutien ou en réserve.

Dans les combats de rue, essayez de prendre une rue en enfilade avec une mitrailleuse lourde placée dans une maison au bout de la rue. L'ennemi ne pourra plus traverser cette rue ! Il devra tenter le coup par les égouts...

Dans la campagne, essayez également de quadriller le champ de bataille par des lignes de tirs croisés. Par exemple, pour couvrir la carte 4 avec deux mitrailleuses lourdes en hiver (sans champs de blés), placez-en une en 4M2 qui couvrira tout de 4C7 à 4P4, et une autre en 4T4 qui couvrira tout de 4P4 jusqu'à 4FF4.

Evitez d'utiliser une mitrailleuse dans un groupe de tir si ça ne vous sert à rien. Ex. : 2 squads 4-6-7 + 1 LMG 2-8, le total vous donne 10, que vous ramenez à 8 sur la table de résultat. Donc ça ne vous apporte rien, si ce n'est de l'enrayer au cas où vous sortiriez un 12 !

Si vous êtes obligés de vous replier et que vous ne pouvez pas emmener toutes les mitrailleuses avec vous, détruisez-les (17.8) ! Il est toujours plus payant de détruire ses propres armes (ou simplement de les "enrayer" volontairement) que de laisser l'ennemi s'en servir contre vous ! Pensez-y...

Dans certains cas, n'hésitez pas à tirer avec un feu soutenu, ce qui vous permet de vous décaler d'une colonne vers la droite au prix d'un nombre de défaillance réduit de 2 points (95).

Les lance-flammes

Le lance-flammes est une arme terriblement efficace à courte portée. Elle ignore les protections du terrain (22.2). Elle est donc idéale contre l'infanterie retranchée dans des fortifications (bunkers, tranchées, maisons en pierre, etc.).

C'est une arme assez peu courante qui n'apparaît que dans 10 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 6 fois (scénarios 2, 3, 13, 20, 103 et B), les Américains 3 fois (9, 11 et 12) et les Russes 2 fois (108 et B). Quant aux Anglais, ils ne l'ont pas encore utilisée. (Les autres nations ne possèdent pas de lance-flammes).

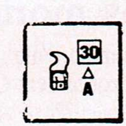
Analyse des règles du jeu :

- Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4), et les leaders avec un leadership de − 2 ou − 3 sont habilités à utiliser un lance-flammes (22.4, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent quand même l'utiliser, mais en considérant que c'est une arme capturée (voir 90.11 et 104.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais l'employer.
- Le lance-flammes a une puissance de 20 quel que soit le terrain. Il n'y a aucun modifieur de quelque nature que ce soit (22.1 et 22.2), même à travers la fumée d'une grenade fumigène (24.6). Les seules exceptions sont : puissance divisée par 2 si la cible est camouflée *(Area fire* : 22.1), si l'infanterie qui tire est dans un marais (75.4), ou s'il s'agit d'un lance-flammes capturé (90.13). Mais la puissance n'est pas divisée par 2 dans le cas d'un tir après mouvement (22.8) ! Pour les bunkers, le modifieur de face ne s'applique pas, mais celui de dos s'applique (56.5). Une infanterie dans une tranchée ne peut pas utiliser de lance-flammes, par manque de place (54.6 et 137.1) ! Enfin, le leadership n'a aucun effet sur le lance-flammes (22.2).
- Le lance-flammes se trouve à court d'essence pour un jet de dés de 9 ou plus (22.6). Dans le cas d'un lance-flammes capturé, c'est avec 7 ou plus (90.12). Le lance-flammes est alors retiré du jeu (pas de réparation possible).
- Un lance-flammes représente un risque d'explosion, donc tout tir dirigé sur une case où il y a un lance-flammes aura un DRM de − 1 en plus du reste (22.7). Bien sûr, si il y a deux lance-flammes, ça fera − 2 !
- Le lance-flammes peut être transporté dans les égouts (27.3).
- Si le résultat d'un tir de lance-flammes sur une maison est "KIA", la maison prend feu (59.2).

Tactiques de base :

Le lance-flammes est l'arme idéale pour venir à bout des positions retranchées. Une excellente tactique, pour venir à bout d'un bunker (par exemple), est de répandre de la fumée sur le terrain découvert pendant la *Prep fire phase* (avec l'artillerie par exemple, voir 46.9), puis de progresser avec vos troupes d'élite sous le couvert du rideau de fumée, en vous arrêtant à deux cases de la cible, enfin d'arroser tout d'essence pendant l'*Advancing fire phase* (n'oubliez pas que la puissance de 20 n'est pas divisée par 2 durant cette phase - 22.8).

Comme le leadership n'a aucune influence sur le tir, il est inutile de mettre un leader dans la même case. Il serait certainement plus utile ailleurs. D'ailleurs, si possible, il vaut mieux que le "squad" qui utilise le lance-flammes reste seul dans son hexagone (il y a un DRM de − 1 pour tous les tirs incidents - 22.7).



Les charges explosives

La charge explosive est une charge qu'il faut déposer pendant la phase de mouvement et qui explose pendant l'*Advancing fire phase*. L'explosion produite est très violente (puissance 30). Le problème est qu'il faut aller la déposer là où elle doit exploser !

Toutes les armées (sauf les Roumains) ont des charges explosives. Elles sont toutes de même type.

Cette arme est assez courante, puisqu'elle apparaît dans 19 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 12 fois (scénarios 2, 3, 13, 15, 20, 32, 103, 204, 209, A, B et C), les Américains 4 fois (scénarios 9, 10, 12 et F), les Russes 1 fois (scénario 23) et les Anglais 1 fois (scénario 210).

Parmi les utilisations spectaculaires de la charge de démolition, il y a le sabotage des ponts qui sont l'enjeu du scénario. Il faut alors se rendre maître du pont avant que l'ennemi le fasse sauter (scénarios 29 et 32) !

Analyse des règles du jeu :

• Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4) et les leaders avec un leadership de − 2 ou − 3 sont habilités à utiliser une charge de démolition (23.2, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent utiliser quand même la charge de démolition, mais comme si c'était une arme capturée (90.11 et 104.12). Dans ce cas, la charge n'explose pas pour un jet de dés de 10 + (90.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais utiliser de charge de démolition. Celle-ci ne sert qu'une fois (23.4).

• En phase de mouvement, l'escouade d'assaut va placer la charge dans un hexagone adjacent (23.3).

• En *Defensive fire phase*, la charge explose avec une puissance de 30 avec tous les modifieurs (sauf le leadership) (23.5). Si c'est un bunker, le modifieur dépend de l'hexagone de placement (53.56).

Résultats : si KIA, tout le bâtiment s'écroule (58.1), tout le monde est mort (58.1), et toutes les armes de soutien présentes dans l'hexagone sont détruites (23.8), tous les barbelés également ("Torpille Bangalore" - 53.53). Si c'est un 12, la charge n'explose pas, et est retirée du jeu (23.8).

• *Cas particulier : destruction d'un pont.* Le pont est détruit pour tout résultat "KIA". Cependant, au contraire du cas général, il n'y a aucun modifieur (80.411) sauf celui du leader, si il est resté un tour complet dans l'hexagone du pont pour placer la charge (80.412). Notons que ceci s'applique uniquement aux petits ponts des cartes n° 5, 12 et 13. La démolition des viaducs (cartes n° 7 et 8) est beaucoup plus complexe et nécessite un détonateur séparé (133.7). Nous étudierons ces règles ultérieurement.

Pendant la phase de tir défensif, on peut jeter une charge explosive dans un hexagone adjacent et la charge explose avec un DRM de + 1 (103.1). Cependant, le souffle de l'explosion affecte aussi le "squad" qui a lancé la charge, il faut donc lancer le dé une deuxième fois (103.11) (situation désespérée).

Tactiques de base :

La charge de démolition convient bien pour ouvrir une brèche dans une ligne de fortification. La tactique classique est de lancer une grenade fumigène pendant la *Prep fire phase*, de venir placer la charge de démolition pendant la phase de mouvement, et de la faire exploser dans l'*Advancing fire phase*. L'application "Torpille Bangalore" est particulièrement efficace pour dégager des barbelés gênants.

En ce qui concerne la situation désespérée, c'est quand même dangereux puisqu'on est atteint par le souffle de l'explosion. On peut tenter de lancer la charge dans la rue au passage des troupes ennemies (DRM − 2), étant soi-même protégé dans un bâtiment en pierre (DRM + 3).

Les mortiers légers d'infanterie

Note importante : dans ce paragraphe, toutes les références de règles "63" concernent *Cross of Iron*, pages 39 et 40 et non pas *Squad Leader*, page 22.

Nous n'étudierons ici que les mortiers légers d'infanterie (calibre inférieur à 60 mm - cf. 33.6). Les mortiers lourds de campagne (calibre 76 mm à 160 mm) seront étudiés ultérieurement.

Tableau 2 : *Les mortiers légers dans Squad Leader*

Allemands	Russes	Polonais	Belges	Anglais	Français	
Mtr B11 50 ③ =2-13	Mtr 50 ③ =2-10	Mtr B11+ ③ 46(5) #2-20 5PP	Mtr B10+ ③ 50 #2-14 5PP	Mtr #1-8 ③ 51 S6 2PP	Mtr ③ 50 #2-11 3PP	Mtr ② 60 #2-24 5PP

Il manque les équipements américain et italien qui paraîtront dans *G.I., Anvil of Victory* en juin 1982.

L'équipement le plus fiable est russe, anglais ou français (B12), le moins fiable est le mortier belge (B10 −). Ils peuvent tous tirer trois fois par coup sauf le mortier français de 60 mm qui ne tire que deux fois (63.14).

La plus longue portée est celle du 60 mm français (24 hexagones), et qui peut même aller jusqu'à 48 hexagones à demi-puissance (107.81). La plus courte portée est celle du mortier anglais (1 hexagone) qui peut tirer à bout portant grâce à une gâchette spéciale (107.82).

Tous les mortiers ne peuvent tirer que des obus explosifs (HE - cf. 63.12). Seul l'anglais peut lancer aussi une grenade fumigène (63.22). Le polonais a un "tir d'infanterie équivalent" : 6 (cf. 63.16) ; mais il ne peut pas utiliser le "tir dispersé" (63.23).

Tous les mortiers pèsent 5pp sauf les mortiers anglais (2pp) et français de 50 mm (3pp). (63.42).

Une fois introduite dans les règles du jeu *(Cross of Iron)*, cette arme est devenue très courante, puisqu'elle apparaît dans 12 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 5 fois (scénarios 27, 31, 204, 205 et 206), les Russes 2 fois (scénarios 105 et 106), les Polonais 2 fois (scénarios 201 et 202) et les Anglais 1 fois (scénario 210).

Analyse des règles du jeu :

• Les mortiers légers peuvent être utilisés par n'importe quelle unité d'infanterie. Un leader tout seul peut tirer, mais seulement 1 fois par tour (63.6). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais utiliser de mortiers.

• Les mortiers peuvent tirer de n'importe où, sauf d'une maison ou d'un bunker (63.6). (Exception : le tir depuis une maison en ruines, donc à ciel ouvert, est autorisé (58). On peut placer deux mortiers par hexagone. Le mortier ne peut tirer que dans son angle de tir (63.11).

• Le mortier ne peut pas tirer dans l'*Advancing fire phase* s'il y a eu mouvement juste avant (63.42). La cible doit être en vue et à portée du mortier (63.2).

• On lance les dés pour voir si l'obus a touché la cible (voir table "to hit" 33.3) avec éventuellement le modifieur du leader qui commande le tir. Si ça fait plusieurs fois que le mortier tire sur la même cible, il y a un modifieur supplémentaire de − 1 d'abord, − 2 ensuite (69). Si le tir a été préréglé avant le début de la partie sur l'hexagone-cible, le DRM de − 2 s'applique d'entrée de jeu (78.4).

— Si le chiffre dépasse le seuil d'enrayage, le mortier est hors service (il pourra être réparé lors du *Rally phase* suivant). Ce chiffre est aggravé d'un point si le mortier a changé de place depuis le début du scénario (107.8).

— Si le chiffre est inférieur ou égal au chiffre de la table "to hit" 33.3, la cible est touchée, et alors on lance les dés une 2e fois sur la table "ift" 10.3 en utilisant la colonne juste à gauche de celle correspondant au calibre du mortier pour voir le résultat de l'explosion de l'obus (63.24).

— Si on tire un "2" (ou un "3" pour un chiffre "to hit" de 7 +), et si la cible est à couvert dans une maison, un bois, etc., il y a un coup "en plein dans le mille" ! (109.1). Dans ce cas, on lance un 3e dé. Si ce jet est inférieur ou égal à la moitié du chiffre "to hit" qui était nécessaire, la table "ift" se traite avec les modifieurs inversés (109.4). En effet, les murs de la maison, au lieu de protéger, ont fait "chambre de compression" ! Ex. : Un coup en plein dans le mille sur un squad réfugié dans une maison en pierre se traite avec un modifieur de − 3 au lieu de + 3 !!! Cependant, pour déterminer dans ce cas si la maison tombe en ruines (58.1), c'est bien le modifieur de + 3 qui compte (136.51). D'ailleurs, compte tenu du calibre des mortiers légers, il est impossible de détruire une maison en bois ou en pierre (cf. table 10.3) même avec un coup au but en tir indirect.

• Le mortier peut tirer plusieurs fois par coup (63.24), mais sur le même hexagone (63.14). On peut décider de tirer une fois supplémentaire, mais alors le tir est moins précis ("to hit" + 2) et le risque d'enrayage est plus grand (Breakdown − 2) (cf. 70).

• Il faut que le mortier n'ait pas bougé depuis le début de la partie (63.37). La cible n'est pas obligée d'être en vue (63.31), mais elle doit être dans l'angle de tir (63.341). Le tir est commandé par un leader

(observateur d'artillerie) qui, lui, doit voir la cible (63.31). Ce leader peut être dans une case adjacente, ou alors en liaison radio (63.31). La radio est remplacée par un téléphone de campagne pour les Alliés mineurs (Polonais, Belges, etc.) (107.41). La procédure est la même que pour le barrage d'artillerie (voir plus loin), mais la zone de "ffe" est limitée à un seul hexagone (63.34). Dans ce cas, il n'y a pas de modifieur du leader, puisqu'il n'y a pas de "to hit". Le mortier ne tire qu'une fois par coup, mais il utilise la colonne normale dans la table "ift" 10.3 (63.24).

Tactiques de base :

Le mortier n'est vraiment efficace qu'en défense et par tir indirect. En plaçant par exemple un observateur au 2e étage adjacent à un mortier bien planqué dans une tranchée au rez-de-chaussée, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge en toute impunité (sauf bien sûr, si l'ennemi descend votre observateur). L'idéal est donc d'avoir un observateur camouflé en début de partie (42) de façon à ce que l'ennemi ne sache même pas d'où pleuvent les obus !

Ceci étant dit, vous verrez que, somme toute, ça n'est pas une arme aussi efficace que ça, sauf peut-être si vous tirez avec insistance en tir indirect sur un abcès de fixation ennemi, de façon à faire dégringoler la moral de l'adversaire d'un point à chaque fois (cf. *Suppression fire* - règle 107.6).

Parmi les différents mortiers légers d'infanterie, le plus efficace est le mortier français de 60 mm en tir indirect.

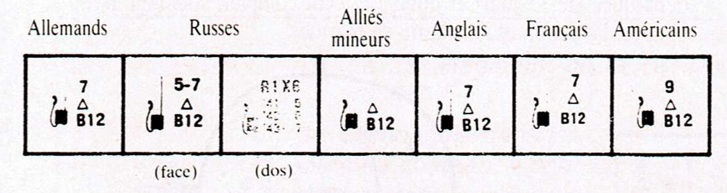
Le tir de barrage

Le tir de barrage est un tir réalisé par une batterie d'artillerie se situant en dehors de la surface de jeu, ce tir étant réglé par un observateur d'artillerie qui, lui, se trouve sur le champ de bataille, et qui est relié par radio avec la batterie.

Pour mettre en œuvre un tir de barrage, il faut donc qu'un observateur bien placé avec une radio en état de marche puisse régler et commander le tir.

Voici le tableau de toutes les radios disponibles dans le jeu :

Tableau 3 : *Les radios dans Squad Leader*



Le chiffre apparent est le "seuil de contact" qui permet d'établir la liaison radio. On voit que le matériel américain est le plus fiable (de plus, en cas de panne, il se répare avec un jet de dé de 1 ou 2), et le matériel russe le moins fiable (ça dépend des années). Le matériel des Alliés mineurs (Pologne, Belgique, etc.) n'est pas une radio, c'est un téléphone de campagne qui est régi par des règles spéciales (107.41).

Le tir de barrage est une arme extrêmement efficace et très fréquemment employée, puisqu'elle apparaît dans 22 des 61 scénarios officiels. En fait, toute attaque d'infanterie digne de ce nom devrait débuter par une intensive préparation d'artillerie. Les Allemands l'utilisent 18 fois (scénarios 4, 5, 8, 10, 12, 14, 16, 20, 21, 27, 30, 31, 102, 103, 106, 205, B et C), les Américains 5 fois (scénarios 8, 9, 10, 12 et H), les Russes 4 fois (scénarios 13, 22, B et C), les Polonais 1 fois (scénario 21) et les Français 1 fois (scénario 27).

(Les Alliés mineurs, les Français et les Anglais n'ont pas de pions *Artillery Request* et *FFE*, il faut donc se débrouiller avec les pions des autres nationalités).

Analyse des règles du jeu :

• La première chose que le leader observateur doit faire, c'est d'établir le contact radio avec la batterie. Pour cela, il doit rouler moins que le "seuil de contact" avec 2 dés pendant la *Rally phase* (46.11). Si le contact était déjà établi, il doit simplement le maintenir à chaque *Rally phase* de la même façon, mais avec un DRM de − 2 (46.12). Il n'y a pas de modifieur de leadership pour ces deux opérations. Si au cours d'une opération l'observateur perd le contact radio, il faut tout reprendre à zéro. Si on roule un "12", la radio tombe en panne (elle pourra être éventuellement réparée, comme les autres armes de soutien). (Téléphones de campagne : voir règle 107.41 et règle H page 59).

• Une fois le contact radio établi, l'observateur communique à la batterie les coordonnées de tir en plaçant un pion *Artillery Request* sur un hexagone en vue, pendant le même *Rally phase* (46.13). Cet hexagone sera le centre du tir de réglage. La batterie va alors envoyer un obus (juste pour le réglage) pendant la phase de close combat suivante (46.2). Si il n'est pas tombé juste, alors on lance 2 dés (1 pour la direction et 1 pour la distance) pour savoir où il est tombé réellement (46.22). Si il est tombé en vue de l'observateur, le tir est réglé, et on met un pion "SR" bleu dessus, sinon il faut tout recommencer (46.23). *Nota :* Compte tenu qu'il s'agit de repérer de fortes explosions, les murs, haies, champs de blé et véhicules ne bloquent jamais la ligne de visée de l'observateur (46.7).

• Une fois le tir réglé, l'observateur donne l'ordre par radio (pendant le *Rally phase*) de tirer ou pas, et de modifier le réglage ou pas (46.3). Si il faut tirer, il place un pion "FFE" *(Fire for Effect"*, sinon il place un pion "SR" rouge *(Spotting Round).* Il est bien évident qu'on ne peut demander le tir de barrage que le nombre de fois autorisé par le scénario (46.72). Si il faut modifier le réglage, on peut déplacer le pion jusqu'à 3 hexagones par tour dans toutes les directions, à condition bien sûr de rester en vue de l'observateur (46.31). On peut si on veut déplacer le tir de plus de 3 hexagones d'un coup, mais alors un dé de précision est nécessaire (voir 107.5).

• Le tir de barrage affecte l'hexagone de réglage plus les 6 hexagones adjacents (46.5). On consulte la table 10.3 pour voir le résultat en regard du calibre correspondant (en rouge) en lançant 2 dés pour chaque hexagone. Tous les modifieurs de terrain s'appliquent (46.5). *(Tir dispersé :* On peut disperser le tir dans un rayon de deux hexagones au lieu d'un. Alors la puissance de feu est divisée par 3 (107.7). Si le résultat est un "KIA", alors les maisons s'écroulent (57.81), prennent feu (si le résultat "KIA" est répété une deuxième fois - cf. 59.3), les champs de mines sont détruits (55.7) et les barbelés sont supprimés (si le calibre est de 80 mm + - cf. 53.54). Des tirs d'artillerie répétés font descendre le moral de l'ennemi d'un point à chaque fois et modifient la précision des tirs de l'ennemi (voir 107.6).

• Dans les scénarios, le calibre et le nombre de missions disponibles est indiqué. Cependant il existe deux règles de détermination par le hasard (cf. 45.2 et 107.42).

• Si les deux camps ont de l'artillerie, on peut essayer de détruire la batterie d'en face (voir 45.4).

• A la place d'obus, on peut envoyer un rideau de fumée : placer un pion fumée dans chaque hexagone concerné (46.9 et 107.7).

Tactiques de base :

En action offensive, le tir de barrage est très efficace dans deux applications : le tir de préparation qui "éreinte" l'adversaire juste avant l'attaque (voir scénario 22), et le rideau de fumée qui permet à vos troupes de progresser rapidement sur terrain découvert.

En action défensive, c'est l'arme idéale pour clouer au sol une attaque en masse d'infanterie (n'oubliez pas que le DRM — 2 s'applique — cf. 46.52).

Le placement de l'observateur est la clef de voûte de tout le dispositif. L'observateur doit être dans un endroit à l'abri d'où il voit tout le paysage. Typiquement, c'est en haut d'une colline dans un bunker ou une tranchée, ou bien au 2e étage d'une maison en pierre, ou même au 3e étage (125) : par exemple en haut du clocher de l'église (hexagone 12U5 sur la carte n° 12). Evidemment, si on est camouflé (25), ou mieux en placement inconnu (42), c'est encore mieux ! L'observateur peut également être dans un half-track en haut d'une colline, sans avoir à s'exposer (CE).

La radio n'ayant pas de modifieur de leadership, confiez donc cette

tâche à un 8-0 ou à un 7-0. Pas la peine de confier ça à Tienham (10-2), il a mieux à faire...

La grenade fumigène

La grenade fumigène est un dispositif de protection qui permet de parcourir à couvert des terrains découverts sous le tir de l'ennemi. C'est une protection très efficace, mais apparemment peu utilisée puisqu'elle n'existe que dans 9 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 6 fois (scénarios 2, 3, 13, 15, 32 et B), les Américains 2 fois (scénarios 10 et G), et les Russes 1 fois (scénario 108). Ceci, bien sûr, ne concerne que les grenades fumigènes à main. L'artillerie (46.9, 63.22 et 63.36) et les blindés (41.3 et 64.7, 41.4 et 64.52 et 64.8) peuvent toujours placer de la fumée.

Analyse des règles du jeu :

- Seules les sections d'assaut peuvent utiliser les grenades fumigènes (24.2, 50.2, 83.4). Leur poids est négligeable (24.1).
- Les grenades sont placées dans un hexagone adjacent (ou dans le même hexagone) que le squad au moment du *Prep Fire Phase* et y reste jusqu'au *Prep Fire Phase* du tour suivant (24.3).
- Le mouvement au travers d'un hexagone enfumé coûte 1 point de mouvement supplémentaire (24.5).
- Toute ligne de tir qui traverse un hexagone enfumé (l'hexagone, pas la silhouette de la fumée) doit utiliser 3 dés au lieu de 2 pour résoudre le tir d'infanterie (table 10.3) ou le "to hit" (table 33.3) pour le tir d'ordonnance (24.6). Si c'est 2 hexagones enfumés, alors il faut 4 dés (mais les 2 dés de pénalité ne peuvent pas totaliser plus de 6 points).

Nota. — Utiliser des dés de couleur pour les dés de pénalité afin de les distinguer des dés de tir normaux qui, eux, servent par exemple à voir si la mitrailleuse s'est enrayée ou pas... La fumée s'élève verticalement sur tous les niveaux et bloque en particulier l'observation d'artillerie (46.7).

- Un incendie (59.7) ou un blindé qui brûle (67.1) font de la fumée.
- La fumée placée par un tir d'artillerie dispersé a un effet divisé par 2 (107.7).
- Les conditions météo peuvent modifier l'efficacité de la fumée, et peuvent même en interdire l'usage (voir 102.62, 102.63 et 111).

Tactiques de base :

L'application principale est évidemment la protection des troupes qui montent à l'assaut (voir plus haut les paragraphes "lance-flammes" et "tir de barrage/rideau de fumée").

Une autre application "amusante" peut être d'enfumer l'observateur d'artillerie ennemi afin qu'il se trouve dans l'impossibilité d'utiliser ses missions de tir de barrage !...

Le canon léger d'infanterie

Juste pour mémoire, cette arme française spéciale de calibre 37 mm montée sur trépied. C'est un petit canon qui peut être changé de place par de l'infanterie de la même manière qu'une mitrailleuse lourde.

Il n'est utilisé que dans le scénario 31 *(Château de Quesnoy*, le 6 juin 1940).

Cet article était exceptionnellement long car il fallait présenter toutes les armes de soutien d'infanterie, ce qui n'était pas une mince affaire... Je vous conseille à présent de rejouer une fois le scénario CB1 **"Tempête d'hiver sur Toula"** avec tout ce que vous avez appris sur les armes de soutien cette fois-ci.

La prochaine fois, nous parlerons des fortifications (bunkers, barbelés, champs de mines, tranchées, barrages routiers, fossés anti-char, etc.).

DERNIÈRE MINUTE

J'ai récemment eu en main des traductions françaises des règles de *Squad Leader* et *Crescendo of Doom* (ASBL Stratac, Belgique). Tout d'abord, j'ai sauté de joie, puis j'ai été plutôt désappointé. En effet, ces traductions ont l'immense mérite d'exister, mais l'immense inconvénient d'être incomplètes et erronées.

- Incomplètes : *Squad Leader* s'arrête au paragraphe 32 (au lieu de 63) et *Crescendo of Doom* au paragraphe 115 (au lieu de 140) !
- Erronées : sans rentrer dans les détails, voici un simple exemple concernant le paragraphe 7.7. Traduction Stratac : "la ligne de visibilité partant de 1N3 vers 1N5 est libre, mais pas vers 1M5". La réalité : exactement le contraire ! Donc, évitez de vous fier aveuglément à ces traductions...

Luc Sérard.

Et maintenant, et pour mettre en scène les armes de soutien dont nous venons de parler, *CASUS BELLI* vous offre en supplément gratuit le scénario CB2 **"Tonnerre sur Boislonde"**, conçu par Georges Ostermann à qui je laisse le soin de présenter son scénario :

Réaliser un scénario pour *Squad Leader* semble facile a priori. Le nombre et le détail des pièces utilisables donnant l'impression que tout peut être représenté avec précision et réalisme...

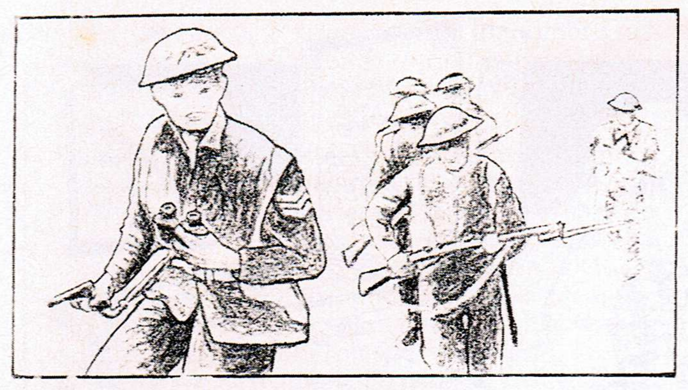
La réalité est assez différente : pris entre des contraintes diverses et contradictoires (durée du scénario, nombre de pièces manipulables, etc.), le scénariste est obligé de trancher dans le vif. Autre difficulté : trouver une action suffisamment détaillée à l'échelle de *Squad Leader*, ce qui n'est pas toujours facile, la plupart des ouvrages ne donnant pas de détails sur les combats des petits échelons (groupes ou sections) qui composent le jeu et qui en font tout l'intérêt. Enfin, ces détails, quand ils sont disponibles, ne sont pas toujours concordants selon les sources.

Exemple : le *Combat de Boislonde*, assez bien décrit (du côté Allemand) dans *Les Jeunes Fauves du Führer*, histoire anecdotique de la 12ᵉ Panzer SS "Hitler Jungend" de Jean Mabire (historien à utiliser avec précautions...) raconte le combat des deux compagnies du 26ᵉ Régiment de Panzer-grenadiers, mais les oppose à des Canadiens sans autre précision. Il semble cependant que les Canadiens se trouvaient nettement plus à l'est (vers Caen), et que Boislonde soit au centre de l'axe d'attaque de la 49ᵉ Division d'Infanterie britannique récemment débarquée (le 15 juin) et donc à effectif complet, soutenue par des blindés, l'aviation et l'artillerie de marine...



Pour rester dans les limites acceptables, il a fallu réduire le bataillon britannique à 2 Compgnies, supprimer les chars (qui n'interviennent pas encore dans les explications pas-à-pas de Luc Sérard) et l'aviation (même motif). Leur intervention est remplacée par la puissance du support d'artillerie.

Finalement, après plusieurs "playtests", le scénario semble satisfaisant dans la mesure où le résultat global est proche de la réalité, bien que dans le détail, le réalisme historique ait quelque peu souffert de ces aménagements... Un autre point sur lequel le réalisme de *Squad Leader* peut être sérieusement mis en question est celui de la chaîne de commandement et de l'organisation des unités, mais ceci est une autre histoire...



Boislonde, le 18 juin 1944 : les Britanniques se lancent à l'assaut des positions tenues par la Panzer SS "Hitler Jungend" déjà sérieusement éprouvée par les combats incessants depuis le 8 juin et en particulier par l'aviation et l'artillerie de marine. Deux compagnies du 26e Régiment de Panzers-Grenadiers tiennent le parc et le château de Boislonde soumis à un bombardement intense. A l'aube, les Britanniques tentent de s'emparer de cette position-clé...

Règles : Crescendo of Doom.

Conditions de victoire : *les Anglais gagnent si il ne reste aucun Allemand dans le château à la fin du 6e tour. Sinon, les Allemands gagnent.*

CONFIGURATION DES CARTES :

N

5
6

Tours

	1	2	3	4	5	6	FIN	
✠ Les Allemands se placent en premier								
⊙ Les Anglais bougent en premier								

La 49e D.I. britannique se place dans la forêt de la carte 5 (qui déborde un peu sur la carte 6) :

1re et 2e Compagnies

9-2	9-1	8-1	8-0	4-5-8	LMG 2-7 B11+	MMG 4-11 B12	2-3-8	Mtr 51
2	2	3		18	6			

Compagnie d'assaut

10-3	10-2	6-3-8	LMG 2-7 B11+	30 A	20 -1 2
		9		3	

Compagnie de soutien

9-2	4-5-8	HMG 6-14 B12
	2	2

Observateurs d'artillerie

8-0	7-0	7 B12
		2

Le 26e Régiment de la 12e Division SS "Hitler Jungend" :

1re Compagnie dans le parc du château, y compris dans le petit bois de la carte 5) :

9-2	8-1	8-0	6-5-8	MMG 4-12 B12	LMG 2-8 B12	2-4-8	Mtr 50
			6	2	6		

2e Compagnie (dans le verger) :

10-2	9-1	8-1	6-5-8	MMG 4-12 B12	LMG 2-8 B12	2-4-8	Mtr 50
			6	2	6		

Compagnie de soutien (dans le parc) :

10-3	6-5-8	HMG 6-16 B12
	2	2

Q.G. (dans le château) :

7-0	6-5-8	LMG 2-8 B12
		2



RÈGLES SPÉCIALES :

CB2.1. Les Anglais disposent de deux modules d'artillerie de marine : un de 150 mm et un de 200 mm. Le tir de réglage ayant déjà été effectué, les Anglais peuvent tirer "FFE" dès le premier tour, après avoir simplement maintenu le contact radio pendant la Rally Phase.

CB2.2. La Compagnie d'assaut anglaise dispose de 6 grenades fumigènes pour tout le scènario.

Conclusion : la 10e Compagnie du 26e Panzer-Grenadiers est pratiquement anéantie dans le parc. Le Commandant du 3e Bataillon mène lui-même une contre-attaque à la tête de la 9e Compagnie. Les Britanniques sont repoussés vers le Nord au corps-à-corps, mais l'intervention de l'artillerie alliée est décisive, et les quelques survivants du Bataillon SS. sont obligés d'évacuer le parc.

Conception : G. Ostermann.

Tests : L. Sérard, J.-F. Perec, J.-P. Sempere, P. Benayoun, T. Gattacec et J.-R. Ousset.

Diplomatie



Ces fameuses variantes

Grande sœur Diplomatie compte plus de 2 000 sœurs variantes inventées au gré des humeurs, des imaginations, des goûts des joueurs. C'est une grande famille que l'on ne peut ignorer !

RIEN n'est plus agaçant que d'entendre certains joueurs, très sûrs d'eux, demander : "des variantes ? A quoi bon ? Le jeu classique n'est-il pas parfait ?" Avec de tels raisonnements, qui ne sont pas sans rappeler celui du calife Omar brûlant la bibliothèque d'Alexandrie, aucun doute que la littérature se serait arrêtée avec Homère ou la Bible, que la carte du Monde compterait encore aujourd'hui beaucoup de blancs, et que même Rossini n'aurait jamais mis au point son fameux tournedos...

Mais à supposer que la perfection soit de ce monde, il n'en resterait pas moins que la Diplomatie classique n'atteindrait cet état que pour sept joueurs, et que toute autre combinaison serait impossible ou à rejeter. Une perspective bien étriquée, n'est-ce pas ?

En fait, Allan Calhamer, l'inventeur de *Diplomatie* s'est bien rendu compte des limites de sa création, qu'il n'a pas hésité à adjoindre à son livret de règles toute une série de propositions visant à satisfaire ceux qui désireraient jouer à moins de sept. La notion de variante est donc bel et bien incluse dans les règles, et il ne peut y avoir aucune raison de l'écarter *a priori*.

Les modifications suggérées par A. Calhamer sont cependant loin de résoudre tous les problèmes qui peuvent se poser aux joueurs soucieux d'adapter une partie à la situation réelle, ou simplement désireux d'évoluer dans un cadre et un contexte différents de ceux imposés par la carte et le livret. Que faire, par exemple, si l'on est dix ? Ou si l'on a envie de remplacer l'Europe de 1900 par l'Asie du XIIe siècle ou par l'Amérique des conquistadores ? Ou encore, si l'on souhaite expérimenter de nouvelles formes de déplacements et de combats dans un environnement interplanétaire ou fantastique ?

C'est en cherchant des réponses à ces questions, et à bien d'autres, que les amateurs ont, depuis vingt ans, mis au point l'énorme quantité de variantes (plus de 2 000 recensées !) qui existent aujourd'hui et continuent à naître à un rythme accéléré.

Le nombre même de ces variantes interdit évidemment que je les décrive, ou seulement les nomme, toutes ici. Mais il est par contre possible de les classer en quelques grandes familles et, exemples à l'appui, de donner une idée assez exacte de ce qu'elles sont.

1. Carte classique, règles modifiées : on voit immédiatement ce dont il est question, et les variations pour deux à six joueurs du livret appartiennent à cette famille. Citons aussi *Bolchevik* (Hartley Patterson), où le premier joueur à posséder plus d'unités que chacun des six autres se voit confronté à une révolte de certaines de ses forces ; *Diplomatie très publique* (Douglas Mills), où toutes les négociations doivent être conduites par voie de communiqués de presse ; ou encore *Karma League* (Jeremy Maiden), où reçoivent des gages ceux dont on peut prouver qu'ils n'ont pas tenu leurs engagements.

2. Carte modifiée, règles classiques : c'est probablement la famille la moins nombreuse. Une modification de la carte entraîne, en effet, très souvent, l'obligation d'y adapter les règles. On peut cependant ranger dans cette catégorie *Everywere Diplomacy* (on remplace la carte de l'Europe en 1900 par

une carte quelconque, subdivisée en un nombre suffisant d'espaces) ; ou ce jeu pour huit joueurs, où les trois centres de ravitaillement scandinaves forment un pays belligérant supplémentaire.

3. Carte et règles modifiées : c'est naturellement ici que l'imagination des joueurs a, le mieux, pu se donner libre cours, et les variantes de cette sorte ne se comptent plus. Parmi les plus célèbres, je citerai *Youngstown* (ainsi baptisée parce qu'elle fut créée dans cette ville de l'Ohio), pour dix joueurs (les sept puissances européennes, plus la Chine, l'Inde et le Japon) ou onze joueurs (plus le Transvaal), la série des *Diadokhi* (Rome, Carthage, Macédoine, Egypte, Pergame, Rhodes et Perse), celle des *Rhinocéros Sacré* (intervention d'états africains imaginaires dans le cours du jeu) ou encore *America Latina* 1821 (les luttes entre puissances latino-américaines à la mort de Bolivar).

4. Les variantes de science-fiction : quoiqu'elles appartiennent pour la plupart à la troisième famille décrite ci-dessus, elles méritent une place à part. Beaucoup sont en effet inspirées d'œuvres du genre, et leur fonction est souvent plus littéraire que purement stratégique : il s'agit moins de développer de nouvelles structures ou topologies que de s'identifier à des personnages de romans, et leur rapport avec les jeux de rôles est très étroit. Dans ce groupe, je mentionnerai *Foundation* de Don Turnbull (d'après l'œuvre d'Isaac Asimov), la série des *Diplomatie Interstellaire* et celle qui s'inspire de *Dune*, par Frank Herbert.

5. Les variantes fantastiques et magiques : dans ce cas, les jeux de rôles sont encore plus proches et, comme pour ces derniers, la quasi totalité des mythologies littéraires a été mise à contribution : des titres comme *The Downfall of The Lord of The Rings and The Return of the King* (Hartley Patterson), *Dalarna* (de John Leeder, d'après "The Well of The Unicorn" par Fletcher Pratt), *L'Aigle et le Tigre* (inspirée de "*La Gloire De L'Empire*" de Jean d'Ormesson) ou *Hyborean Diplomacy* (d'après "*Conan*" de R.E. Howard) montrent à suffisance que, dans ce cas particulier, les inventeurs n'ont eu qu'à puiser dans une littérature abondante pour se garantir des frissons nouveaux et originaux.

Comment se procurer des variantes, et comment y jouer ? La chose est moins facile qu'il n'y peut paraître. Pour d'évidentes raisons de protection des droits d'auteurs, aucune variante n'a, à ce jour, été commercialisée (à l'exception de *War of the Ring* chez Fantasy Games Unlimited, aux U.S.A.), et chacune n'existe le plus souvent que sous la forme d'un fascicule de règles stencilées ou photocopiées et, éventuellement, d'une carte de petit format. Les amateurs désireux de les pratiquer devront donc, de préférence, se mettre en rapport avec l'un ou l'autre "fanéditeur" (voir *Casus Belli* nº 6) qui en publie (en quantités toujours limitées) ou en offre des parties dans son "fanzine". Notons aussi que plusieurs pays (U.S.A., Canada, Royaume-Uni, Belgique) comptent des "variantothèques" (collections de variantes mises à la disposition du public) et que la plupart des "fanéditeurs" sont en relation avec au moins l'une d'entre elles.

Rien n'empêche, enfin, l'amateur imaginatif de mettre au point sa propre variante. Mais qu'il se garde, alors, de la rendre publique avant de l'avoir testée avec quelques amis : trop de ces créations, malheureusement, pèchent par manque de rigueur ou de précision, et se révèlent injouables au fil de la partie...

Numéros Boardman, numéros Miller et numéros de variantes :

Dans un souci de rationaliser l'ensemble de la Diplomatie par correspondance, les joueurs ont mis au point plusieurs systèmes de dénomination des parties.

• Chaque partie classique reçoit ainsi un "numéro Boardman" (ainsi appelé en l'honneur de John Boardman, premier éditeur d'un "fanzine" de *Diplomatie)*, formé du numéro de l'année où elle a commencé, et d'une suite de lettres majuscules indiquant le rang de cette partie durant l'année considérée. 1981 A, par exemple, était donc la première partie commencée en 1981, 1981 B la deuxième, 1981 AA la vingt-septième, 1981 AB la vingt-huitième, et ainsi de suite. Il est clair qu'il est plus



facile, dans un ouvrage de références ou une étude statistique, de parler de 1976 AC ou de 1978 BY que de "la troisième partie commencée dans le "fanzine" *Vortigern* ou "du jeu qu'untel a gagné avec la France en automne 1908"...

• Les "numéros Miller" (en l'honneur de John Miller, grand inventeur et joueur américain de variantes) sont les équivalents, pour les variantes, des "numéros Boardman". Ils sont formés de la même manière, mais complétés par un indice (en lettres minuscules) qui identifie la variante jouée ; "bu" étant ainsi l'indice de *Youngsrown II*, 1971 Tbu était la vingtième variante commencée postalement en 1971, une variante de *Youngstown*, version II.

• Les "numéros de variantes", pour terminer, constituent une tentative des Américains, Conrad von Metzke et Rod Walker, pour mettre un peu d'ordre dans les "numéros Miller" après que l'attribution de ces derniers fût devenue chaotique par suite du désintérêt des commissaires chargés de les attribuer. Ils renseignent le lecteur sur l'année de commencement de la partie et le rang de celle-ci, mais mettent l'accent sur le nombre de joueurs et la famille de variante plus que sur son titre proprement dit. □

Michel Liesnard.

On peut "bien se débrouiller" en anglais, mais lorsqu'on tente de comprendre les règles de certains wargames d'Outre-Manche ou Atlantique, c'est la panique !
***Casus Belli* et *F. Armand...* pris de compassion, vous offrent ce travail titanesque : un lexique des "termes techniques". Découvrez ici la première partie.**

Lexique Wargame

VOICI enfin un lexique des termes les plus employés dans les wargames. Le but de ce lexique est non seulement de fournir au joueur peu versé dans la langue de Shakespeare, des matériaux qui lui permettront de mieux comprendre et utiliser les règles des jeux de simulation anglo-saxonnes, mais aussi de standardiser les termes employés et d'essayer de proposer une traduction française commune du jargon employé Outre-Manche et Outre-Atlantique.

Le sujet n'est pas épuisé (bien que sa rédaction soit épuisante) et la liste qui suit n'est pas exhaustive.

Pour plus de commodité, cette liste comprend les mots et expressions anglaises les plus utilisés, avec leur traduction, et une courte définition ainsi que dans certains cas une liste sommaire des jeux où ces termes peuvent être retrouvés.

Advance after combat : *Avance en résultat de combat.* Déplacement effectué à la suite d'un combat qui a réussi. Cette avance n'est pas un mouvement régulier (elle n'a pas lieu lors de la phase de mouvement, mais pendant la phase de combat et n'impose à l'unité qui avance aucune dépense en point de mouvement). Se trouve dans les jeux stratégiques (voir ce mot) et opérationnels (voir ce mot) ; ex. : *Third Reich* (Avalon Hill) *Panzer Gruppe Guderian* (SPI).

Note importante : l'avance après le combat (ou en résultat de combat) ne peut être effectuée que par l'unité qui combattait au contact de l'unité adverse (en général adjacente). L'avance après le combat (ou en résultat de combat) ne peut se faire qu'à travers un terrain qui autorise les mouvements en temps normal.

(Ex. : pas d'avance après combats à travers une rivière, que l'unité qui avance ne pourra traverser durant la phase de mouvement normale). L'avance après les combats doit être immédiate ; elle peut se limiter à la case de l'unité ennemie qui vient d'être délogée ou s'étendre à plusieurs cases, l'unité avançant suivant, par exemple la voie de retraite de l'unité ennemie.

Administrative capacity : *Capacité administrative.* Expression numérique des capacités administratives d'un chef ou d'un Etat-Major. Par capacité administrative, il faut entendre l'aptitude des officiers à organiser le mouvement, le combat de forces importantes ou leur ravitaillement. Se trouve essentiellement dans les jeux simulant une campagne ; ex. : *Napoléon At Bay* (O.S.G.).

Air attack strenght : *Puissance d'attaque air-air.* Expression numérique des capacités d'attaques, en combat aérien, d'une unité. Se trouve dans les jeux se situant au niveau opérationnel et stratégique, où l'aviation joue un rôle actif. Ex. : *Six fleet* (SPI), *Drang Nach Osten* (GDW), et tous les jeux de la série *Europa.*

Air combat strenght : *Puissance de combat air-air.* Expression numérique des capacités d'attaque et de défense, en combat aérien, d'une unité. Même remarque que précédemment en ce qui concerne les jeux où l'on peut trouver cette expression.

Air combat phase : *Phase des combats aériens.* Partie du tour de jeu durant laquelle ont lieu les combats aériens. En général, elle précède la phase de combat des unités terrestres.

Air defense strenght : *Potentiel de défense air-air.* Potentiel exprimant la capacité de défense d'une unité aérienne contre d'autres unités aériennes.

Air defense unit : *Unité de défense anti-aérienne.* Unité dont la fonction principale, est de protéger les unités au sol, et de combattre les forces aériennes ennemies. Ce peut être de la DCA ou des unités de chasse spécialisées.

Air interdiction : *Interdiction aérienne.* Moyen par lequel l'aviation (ou ce qui la remplace de façon abstraite dans les règles, par exemple sous forme de points) peut agir sur les mouvements ennemis et sur son ravitaillement. Jeux où l'interdiction est utilisée *Hof Gap* (SPI) *Panzer Gruppe Guderian.*

Air interdiction phase : *Phase d'interdiction aérienne.* Partie du tour de jeu où l'aviation peut effectuer des missions d'interdiction.

Air mouvement phase : *Phase des mouvements aériens.* Partie du tour de jeu où les mouvements des unités aériennes ont lieu.

Air lift : *Transport aérien.* Transport d'unités terrestres par la voie des airs. Se retrouve dans tous les jeux où l'une des deux forces en présence, ou lorsque les deux forces possèdent une aviation de transport.

Air lift capacity : *Capacité de transport aérien.* Expression numérique de la capacité des forces aériennes de transport d'un joueur à transporter un certain nombre d'unités (parfois de points de combat) durant un temps donné.

"Airlift capacity" n'est pas à confondre avec le nombre d'unités qui peuvent prendre place à l'intérieur d'une unité aérienne.

Air range allowance : *Rayon d'action d'une unité aérienne.* Nombre d'hexagones que peut parcourir une unité aérienne (aller seulement) durant une phase de mouvement.

Air mouvement allowance : *Potentiel de mouvement d'une unité aérienne.* Nombre d'hexagones que peut

parcourir une unité aérienne (aller-retour) durant une phase de mouvement ; généralement, le double du rayon d'action.

Airborne unit : *Unité aéroportée.* Unité capable d'atterrir en territoire ennemi soit par parachute ou transportée par planeur. (Les troupes planées ne sont pas forcément entraînées au parachutisme.)

Air landing unit : *Unité aérotransportée.* Unité transportée par avion et capable de capturer les aérodromes ennemis en y atterrissant avec ses propres transports.

Airmobile unit : *Unité héliportée.* Unité capable d'être entièrement transportée par hélicoptère. Unité qui combat en hélicoptère. Ex. : 1re Division de Cavalerie aéromobile américaine qui combattit au Vietnam. Ce type d'unité ne se trouve que dans les jeux se déroulant durant une époque récente (passée ou future).

Air supply : *Ravitaillement aérien.* Technique consistant à ravitailler les unités terrestres par parachutages ou par débarquement sur un aérodrome de ravitaillement.

Ammunition point : *Points de munitions.* Quantité donnée de munitions utilisées par l'artillerie ou par tout autre type d'unité. Se trouve dans certains jeux opérationnels extrêmement détaillés : *Campaign For North Africa* ; ou dans des jeux où la dépense en munitions est très importante ; *To The Green Field Beyond*, sur l'offensive de Cambrai en 1917 ; ou encore dans certains jeux tactiques se passant dans les airs *(Air Force)* ou sur la mer *(Bismarck)*.

Anti-Aircraft unit D.C.A. Souvent trouvé sous l'abréviation A.A., ou sous le terme de Flack, abréviation allemande pour Flugzeugabwherkanone, littéralement canon anti-aérien.

Anti-Tank unit : *Unité anti-char.* Unité dont la principale fonction est de lutter contre les blindés ennemis, en allemand Pak, Panzer Abwherkanone. Se trouve dans certains jeux tactiques : *Squad Leader* et ses modules de développement où l'expression Pak est souvent utilisée pour désigner les capacités.

Attack supply : *Ravitaillé pour l'attaque.* Etat de ravitaillement d'une unité particulière, qui lui permet de mener une attaque. Ex. : *Panzer Armee Afrika* (S.P.I.) *Desert Fox*, même marque.

Attrition : *Guerre d'usure.* Procédé qui consiste à user les forces ennemies, leur faisant perdre leur puissance et leurs effectifs morceaux par morceaux. Mais très lentement. Ex. : *Third Reich* (Avalon Hill).

Attrition phase : *Phase de guerre d'usure.* Partie du tour de jeu durant laquelle sont déduites les pertes résultant d'un processus de guerre d'usure.

Autre sens, partie du tour durant laquelle une unité perd une partie de ses effectifs et de son matériel, parce qu'elle n'est pas ravitaillée ou souffre d'un mauvais moral. Ex. : *Napoléon At Bay* (O.S.G. — marque malheureusement aujourd'hui défunte, mais dont certains titres sont encore disponibles).

Autonomous force : *Force autonome.* Ensemble d'unités qui ne sont sous le contrôle d'aucun joueur ; mais qui effectuent des actions indépendamment, selon certaines règles préétablies et comprises dans le livret de règle.

Bataillon : *Bataillon.* Unité composée de deux compagnies ou plus, et d'un quartier général.

Battery : *Batterie.* Unité d'artillerie de la taille d'une compagnie.

Blast radius : *Rayon de souffle.* Zone circulaire, mesurée en terme d'hexagones depuis le point d'impact, qui subit les effets de l'explosion d'un obus ou de toutes autres munitions lourdes (voire d'une bombe atomique).

Blast strenght : *Puissance du souffle.* Expression numérique de l'efficacité d'une explosion dans un hexagone particulier. Si l'explosion affecte plusieurs cases, les effets, normalement, sont de moins en moins violents à mesure qu'on s'éloigne du point d'impact.

Bombardement : *Bombardement.* Envoi systématique de munitions d'artillerie ou de bombes d'aviation sur un objectif donné. La technique d'attaque particulière à l'artillerie ; celle-ci peut, selon sa portée, attaquer des unités ennemies adjacentes ou non, en utilisant sa puissance de bombardement (qui diffère de son potentiel de combat).

Bombardement strenght : *Puissance de bombardement.* Expression numérique de la capacité d'une unité d'artillerie (ou d'aviation, de navire de guerre et même parfois d'infanterie) d'attaquer par bombardement.

Break down : *Dispersion.* Action de remplacer une grande unité (division par exemple) par les plus petites qui la composent (régiments dans le cas d'une division). Antonyme : regroup, recompose.

Brigade. Unité composée de deux bataillons ou plus et d'un Q.G.

Case : *Cas.* Paragraphe désigné soit par un numéro, soit par une lettre qui explique ou développe le détail spécifique d'une règle de première importance.

Casualty point : *Perte.* Expression numérique des pertes subies par une armée. Les pertes peuvent être, ou ne pas être en rapport avec le potentiel de combat de l'unité qui les a subies.

Cavalery unit : *Unité de Cavalerie.* Unité qui combat à cheval. Contemporain, une unité légère combattant à bord de véhicules faiblement blindés ou de véhicules de reconnaissance.

Close assaut : *Attaque rapprochée* (en général au corps à corps). Dans un jeu tactique une attaque spéciale effectuée par l'infanterie ou le génie. Ex. : *Panzer leader, Panzer blitz, Squad leader* (Avalon Hill).

Column : *Colonne.* Unité en ordre de marche ou se déplaçant sur une route en un seul rang. Jadis, une formation de combat présentant un minimum de front à l'ennemi.

Conflict simulation : *Jeu de simulation de conflit.* Jeu qui tente de représenter certains aspects de la lutte entre différentes forces qui s'opposent. Utilisé pour qualifier une gamme de jeux nettement plus étendue que celle des wargames (qui ne sont qu'une sous-classe des jeux de simulation de conflit).

Combat (Combat action). Interactions entre deux, ou plus, unités ennemies où le résultat est une retraite ou tout autre changement d'état (par exemple reddition, élimination) pour l'une ou chacune des unités.

Combat phase : *Phase de combat.* Partie du jeu durant laquelle le combat a lieu. En général, aucun combat ne peut avoir lieu hors de cette phase (l'overrun, défini plus loin, n'est pas un combat). Il en est de même pour le mouvement ; aucun mouvement ne peut avoir lieu hors de la phase définie à cet effet.

Combat strenght : *Puissance de combat.* Expression numérique des capacités tant défensive qu'offensive d'une unité. Les points de combat peuvent se trouver inscrits sous la forme plus simple de Strenght Points, dans les jeux où la puissance de combat offensive et la puissance de combat défensive ne sont pas séparées.

Combat result table : *Table des résultats de combat.* Table qui établit par avance les différents résultats possibles dans le système de jeu. La table est habituellement basée sur les probabilités. Ex. : plus les forces engagées dans le combat du côté de l'attaquant seront grandes, plus il aura de chances de supprimer le défenseur et inversement. (Accessoirement, les pertes dans les deux cas, si il y a échec, risquent d'être très lourdes.)

Combat results (parfois le terme Outcomes est utilisé). Résultats possibles d'un combat spécifique compte tenu du système de jeu. Sous ce vocable sont aussi rassemblés les différents noms utilisés pour identifier ces effets. Ce qui suit est une liste non exhaustive des termes et des résultats de combat les plus utilisés ; ainsi que leur signification générale.

Attacking Units Eliminated (Ae) : *Elimination des unités attaquantes.* Toutes les unités attaquantes participant au combat où ce résultat a été obtenu sont enlevées du jeu — du moins de la carte ; il est des cas où elles pourront être reconstituées ; ex. : *Third Reich* (Avalon Hill) ; *Road To the Rhine* (G.D.W.).

Attacking Units Retreat (A.R.) : *Retraite des unités attaquantes.* Toutes les unités attaquantes doivent reculer d'au moins une case (parfois par le défenseur, le plus souvent par le propre possesseur des unités en retraite).

Attacking Units Disrupted : *Désorganisation des unités attaquantes.* Toutes les unités attaquantes sont désorganisées. Ce qui, en général, signifie qu'elles sont clouées sur place, ne pouvant se déplacer lors de la phase de mouvement ; ou qu'elles subissent un autre changement d'état. Par exemple, potentiel d'attaque réduit de moitié lors de la prochaine phase de combat.

Attacking Units Lose Indicated Number ot Steps or Strenght Points (A1, A2, etc.). Les unités attaquantes perdent le nombre de "pas" (voir ce mot à Steps) ou le nombre d'effectifs indiqué. Elles peuvent cependant choisir entre perdre des hommes et une prudente retraite. Le chiffre suivant la lettre A (désignant l'attaquant) représentant la longueur de leur retraite (1, 2, etc., hexagones).

Attacker parity elimination, ou **Attacker exchange** : *Exchange pour l'attaquant.* Unités attaquées qui perdent celles qui participaient à une attaque donnée dont la puissance d'attaque additionnée est égale au facteur défensif (en général brut dans le sens où les modifications entraînées par le terrain n'entrent pas en ligne de compte) des troupes (unités), subissant l'attaque.

One-Half (ou une autre fraction) **Attacker Parity Elimination** (1/2 Ape). L'attaquant perd la moitié de la valeur réelle des unités attaquées.

Exchange (Ex) : *Echange.* Les unités les plus faibles (en terme de points de combat) sont éliminées ; et la force la plus importante (en terme de points de combat) perd un nombre d'unités dont la valeur en points est au moins égale à celle des unités du défenseur éliminées.

Engaged (Eg.) : *Engagé.* Les forces impliquées demeurent coincées dans le combat. Elles devront combattre, à nouveau, durant la prochaine phase de combat ; dans certains jeux elles subissent les mêmes pertes. Ex. : *Bulge* (Avalon Hill), *Blitzkrieg*, du même éditeur.

Contact (Cn) : *Contact.* Les forces ennemies se sont mutuellement "découvertes", cela n'entraîne, en général, aucun effet négatif.

Counterattack (Ca) : *Contre-attaque.* Les forces du défenseur doivent immédiatement passer à la contre-attaque. Celle-ci peut parfois se faire à un rapport de force imposé. Ex. : Ca 1, Ca 2 contre-attaque à 1 contre 1, à 1 contre 2.

Pinned (Pn) ou **Supressed** (Sp.) : *Cloué ou supprimé* (effacé). Les unités qui souffrent de ces résultats ne peuvent bouger. Surtout utilisé dans les jeux tactiques, où ces termes sont synonymes de Disruption (voir ce mot).

Panicked (Pk) : *Paniqué.* L'unité qui souffre du résultat échappe complètement au contrôle du joueur qui la contrôlait précédemment.

Routed (Rt) : *Déroute.* Les unités affectées exécutent une retraite en plus ou moins bon ordre dans une direction donnée. Moins grave que la panique, mais plus intense que la disruption.

Defending Units eliminated (De) : *Défenseur éliminé.* Analogue à attaquant éliminé. Elimination de toutes les unités du défenseur qui ont subi ce résultat. Cependant, il existe des exceptions, et cela dépend avant tout du système de jeu.

Combat Supply : *Ravitaillé pour le combat.* Situation spécifique de ravitaillement d'une unité qui lui permet d'attaquer et de défendre à pleine force.

Combat units : *Unité de combat.* Classe d'unité capable de se déplacer et d'engager un combat. S'oppose à des termes tels que Fortress Units, unités de forteresse, qui en général ne se déplacent pas, ou Supply Units qui ne sont que des unités de ravitaillement.

Command control : *Commandé.* Les unités commandées peuvent se déplacer et engager le combat. Les unités qui ne sont pas commandées ne peuvent pas effectuer ni l'une, ni les deux activités. (Elles peuvent bien sûr se défendre si on les attaque.)

Communications, line of : *Ligne de communication.* Ligne libre d'influence ennemie qui peut être tracée depuis un point particulier sur la carte.

Company : *Compagnie.* Unité comptant de deux, ou plus, pelotons et d'un quartier général.

Consolidat. Action de substituer une unité plus importante à deux, ou plus, unités plus petites.

Continuous line : *Ligne continue.* Ligne constituée de cases ou/et d'unités contrôlées par des unités amies.

Controlled Hex : *Hexagone contrôlé.* Case sur laquelle une unité exerce soit un contrôle effectif (parce qu'elle y est présente, ou parce que leur zone de contrôle s'y étend.

Corps : *Corps d'armée.* Une unité consistant de deux, ou plus, divisions, d'un Q.G. de corps d'armée et de diverses plus petites unités qui lui sont rattachées (services, artillerie, bataillon blindé autonome, etc.).

Covering terrain : *Terrain couvert.* Terrain fournissant une protection contre les tirs de l'ennemi et son observation. Terme utilisé surtout dans les jeux tactiques.

Defender : *Défenseur.* Joueur, ou les unités qui lui appartiennent, qui est sujet à une attaque.

Defense strenght : *Puissance de défense* (potentiel de défense). Expression numérique de la capacité défensive d'une unité.

Débark : *Débarquement.* Déchargement d'une unité de bateaux, avions (deplane), ou trains (detrain). Synonymes anglo-saxons : embark, emplane, entrain.

Demoralization : *Démoralisation.* Etat dans lequel se trouve une unité, une armée ou une nation, lorsqu'elle a subi de lourdes pertes. Dans le cas de l'armée, la démoralisation affecte souvent le mouvement et les performances au combat.

Demoralisation level (Treshold limite) : *Niveau de démoralisation.* Point au-delà duquel une armée, une unité ou une nation se démoralise ; mesuré habituellement en terme de points de combat perdus.

Depot unit : *Dépôt.* Unité ou complexe militaire, où les unités de combat viennent chercher du ravitaillement.

Depletion : *Décimation.* Etat d'une unité connotant l'épuisement de certains de ses matériels et/ou personnels. L'unité peut sortir de cet état par une espèce de processus de reconstruction.

Designation : Titre officiel d'une unité donnée. Par ex. : 42nd Infantery Division, 42e Division d'infanterie.

Differential : *Différentiel.* La différence de forces entre une attaquante et une force défendante. Ce nombre est parfois utilisé pour obtenir les résultats sur la table des résultats de combat.

UN CHOIX CONSIDERABLE, PLUS DE 150 WARGAMES !



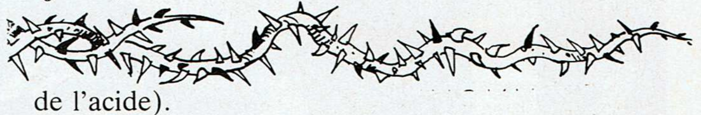
Devine Qui Vient Diner Ce Soir...



Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.

Des laids, des rigolos, des puissants, des horribles et des gentils, des pervers, des "pour initiés", des énigmatiques... mais surtout, surtout... des baveux, glauques et putrides à souhait, voilà les monstres qui gargouillent sur nos bureaux et dans nos tiroirs.

Au milieu d'eux, des propositions de classe de personnage essayant de survivre. Nous en reparlerons. En attendant, un courageux volontaire s'est enfoncé dans la masse, nous ramenant (avant de finir de se dissoudre) la coquine créature de Christian Delas : le sulfurhorherk, dont les caractéristiques (hormis le déplacement : quel lièvre !) "tournaient" vraiment bien dès le départ. (Attention aux monstres déséquilibrés ou un peu arbitraires que vous créez dans vos donjons !).





Fréquence : assez rare (nombre d'apparition : 1).

Classe d'armure : 2.

Mouvements : 14".

Dés de vie : 10.

% d'être dans sa tanière : 0%.

Type trésor : ø.

Nombre d'attaques : deux fois pour les "tentacules", une fois pour la morsure.

Dommages/attaques : 1 à 4 pour "tentacules" + brûlures dues au mucus d'acide.

Attaques spéciales : jet d'acide sulfurique sur une distance de 60 (3-30 + 1 à 8 pendant trois rounds). Sécrétion à base d'acide, donc tout contact cause des brûlures (1 à 8).

Défenses spéciales : insensible à l'acide et au feu. De chacune de ses blessures s'échappent des gaz sulfureux qui peuvent s'attaquer à la respiration, jet de protection, traiter comme un *stinking cloud* de l'attaquant, ou irriter ses yeux (35 %), l'aveuglant pour un tour. Toute arme métallique non magique le touchant cinq fois ou plus, perd 1 à 2 points d'attaque pour les ajustements (dégâts dus à l'action corrosive de l'acide).

Résistance à la magie : incharnable.

Intelligence : faible.

Alignement : chaotique-mauvais.

Taille : 3,50 m.

Aptitude psionique : nulle.

C'est un monstre qui affectionne les endroits sombres et humides où il peut passer inaperçu grâce aux pigments de sa peau (30 %). On peut cependant le trouver en forêt (10 %) dans des coins ombragés et humides où il peut se confondre avec les fougères et les herbes (40 %) grâce à sa propriété "Caméléon" et ses tentacules aux formes incertaines, malgré le vide d'environ 30 cm qu'il crée autour de lui en brûlant de son mucus les végétaux proches de lui.

Bête de Tenser

(J.D. Morris)

Fréquence : très rare.
Nombre d'apparitions : 1 à 4.
Classe d'armure : – 1.
Mouvement : 180.
Dés de coup : 2 + 1.
% dans repaire : 0.
Type de trésor : 0.
Nombre d'attaques : 1.
Dommages par attaque : 1 — 4.
Attaques spéciales : voir ci-dessous.
Défenses spéciales : voir ci-dessous.
Résistance à la magie : normale.
Intelligence : non.
Alignement : N.

Taille : P.
Aptitude psionique : 0.
Points d'expérience : 105 + 3 par point de coup.

La *bête de Tenser* n'est pas vraiment un monstre. C'est un disque créé par le sort "disque flottant de Tenser" sur lequel s'animent les sorts de : "anime les objets, hâte et permance". Le résultat est un disque tournoyant rapidement qui, s'il touche une créature dans sa trajectoire, lui causera 1 d 4 de dommages avec en plus, un effet d'acuité qu'on traitera comme une Epée d'Acuité (*Sword of Sharpness*).

Etant étroit, ce disque présente une très petite cible pour ceux qui essaient de le toucher par projectiles (sauf s'ils tirent d'une position située juste au-dessus ou au-dessous et sera donc traité comme ayant une AC-10.

L'usage du sort "ralentit" (*Slow*), annule l'acuité et ramène la classe d'armure du disque à AC4. Mais un sort de "hâte" (*Haste*) fera se désintégrer le disque en 2 à 8 éclats, dont chacun causera 1 à 3 points de dommages, s'il touche une créature à moins de 30 pieds. Les éclats partent en un motif symétrique à partir de la position centrale du disque original.

Squelette calorifère

(Nickolas Rigg)

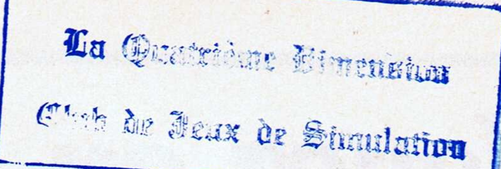
Fréquence : rare.
Nombre d'apparitions : 1 à 3.
Classe d'armure : 4.
Mouvement : 60.
Dés de coup : 5.
% dans repaire : 0.
Type de trésor : 0.
Nombre d'attaques : 2.
Dommages par attaque : 1-6/1-6.
Attaques spéciales : voir ci-dessous.
Défenses spéciales : invulnérable au froid.
Résistance à la magie : voir ci-dessous.
Intelligence : non.
Alignement : MC.
Taille : M.
Aptitude psionique : 0.
Points d'expérience : 205 + 5 par point de coup.

Les puissants parents du Squelette Normal, duquel on ne peut les distinguer, sont traités comme des Spectres si un Clerc tente de les repousser. Ils attaquent de leurs deux mains osseuses, chacune infligeant 1 dé à 6 de dommages.

Le *Squelette Calorifère* a le pouvoir de chauffer le métal comme le sort druidique de niveau 2 et comme s'il était jeté par un druide de niveau 3, bien qu'aucune composante verbale ou matérielle ne soit nécessaire.

Ce pouvoir est permanent et peut être employé aussi souvent que le *Squelette Calorifère* le désire.

Il est invulnérable au froid. Comme son parent inférieur, les armes pointues ne lui causent qu'une moitié des dommages, les sortes de charme ou sommeil ou blocage n'ont pas plus d'effets que les sorts basés sur le froid. Par contre, le feu est efficace ainsi que chaque fiole d'eau bénite qui lui cause 2 à 8 points de dommages.





SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

VOTRE MAGASIN DE LA RIVE DROITE

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES tous genres
CASSE TETE
JEUX CLASSIQUES
PUZZLES

ET TOUS CONSEILS...

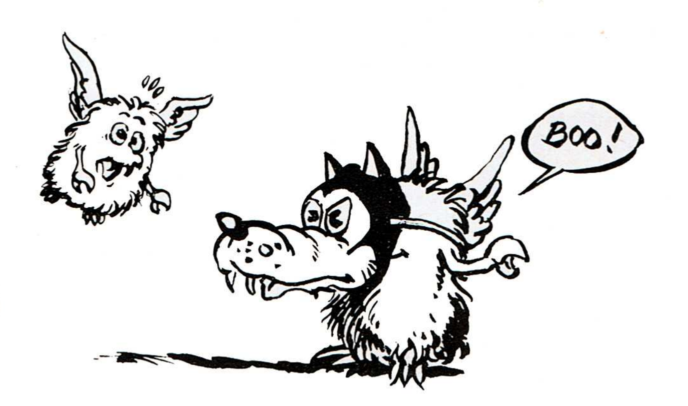
JEUX-THÈMES

92, RUE DE MONCEAU
75008 PARIS

Tél. 522.50.29

Métro : Villiers

Jouez au Monstre



On ne pouvait pas jusqu'à présent "jouer" un monstre à D & D. Question d'habitude sûrement. Pourtant, un joueur a bien le droit d'être un Suppôt d'Enfer ou un Homme-Tigre.

POURQUOI ne pas laisser un joueur qui le désire vraiment, prendre le rôle d'un mons tre ? Le joueur n'aura qu'à commencer comme un "jeune" et grandir au fil des points d'expérience acquis. Des classes de monstres bien pensées ne déséquilibreront pas le jeu, d'autant que peu de monstres auront droit à l'usage de la magie. Il est conseillé aux Maîtres de Donjons de ne pas dépasser les limites de dés de coup, dommages par attaque... recensées dans le "*Monster Manual*".

Les seules aptitudes à tirer seront le charisme, la dextérité et la constitution (sans modification aux points de coups).

Les blessures des monstres ne pourront être guéries que naturellement, par des objets (pas des potions) ou par les sorts de Lammasu. Les morts-vivants et autres draineurs de niveaux d'énergie n'auront pas cette aptitude, mais causeront un dommage double.

La résurrection est laissée à la discrétion du Maître de Donjon. Il est bien évident que le joueur adoptera l'alignement du monstre choisi.

Il sera possible au Maître de Donjon de créer d'autres types de classes de monstres à partir des exemples proposés ; mais il est recommandé d'éviter les races trop puissantes (Dragon d'Or, Diable, etc.).

Le géant des collines *(Hill Giant)*

Leur jet de sécurité est celui des combattants de même niveau. Ils ne peuvent avoir de suiveurs, mais pourront construire une forteresse. Leur alignement est mauvais chaotique.

Toute espèce de géant pourra être jouée par un personnage d'après le modèle du tableau suivant.



Niveaux	Points d'expérience	Dés de coup	Classe d'armure	Attaques	Dommages projetés lancés	% bloque/ project.	Hauteur en pieds
1	000	1	7	1-6	0	0	6,5
2	1 500	2	6	1-8	1-6	5	7,5
3	3 000	3	6	1-8	1-8	5	7,5
4	6 000	4	6	1-10	1-10	10	8
5	15 000	5	5	1-10	1-10	10	8,5
6	30 000	6	5	1-12	2-12	15	9
7	60 000	7	5	1-12	2-12	20	9,5
8	100 000	8	4	2-12	2-16	25	10
9	150 000	8 + 1-2	4	2-16	2-16	30	10,5

L'homme-tigre *(Weretiger)*



Si un homme-tigre est tué sous forme humaine, un sort *"raise dead"* peut être utilisé. Les dommages causés sous forme animale ne pourront être soignés alors que le personnage est sous forme humaine et vice versa.

Les règles concernant l'invulnérabilité des Lycanthropes aux armes normales s'appliquent avec deux additions :

a. les monstres touchés que par armes magiques ou ayant plus de 4 + 1 dés de coup pourront endommager les Lycanthropes (cf. livre du Maître du Donjon, page 75) ;

b. si dans un round de combat, un coup frappé à l'aide d'une arme non magique, ni d'argent inflige un dommage qui aurait tué un homme-tigre, celui-ci meurt.

Niveaux	Points d'expérience	Dés de coup	Classe d'armure	Attaques
1	000	1	6	1-6
2	3 500	2	5	1-8
3	7 000	3	5	1-12
4	20 000	4	4	1/1/1-12 + 1-2/1-2 (*)
5	50 000	5	4	1-2/1-2/1-12 + 1-3/1-3 (*)
6	100 000	6	3	1-3/1-3/1-12/ + 1-4/1-4 (*)
7	150 000	6 + 2	3	1-4/1-4/1-12 + 2-5/2-5 (*)

(*) Deux attaques supplémentaires des pattes arrière, si les deux pattes avant ont touché la victime.

Sous forme humaine, l'homme-tigre aura 1 d 4 de points de coups par niveau. Le tigre peut reprendre sa forme humaine dans toute situation "non stressante". Dans toute situation qui lui paraît dangereuse, l'homme-tigre prendra sa forme animale (en 1 round). Sous forme humaine, l'homme-tigre ne peut porter aucun type d'armure ni utiliser d'objets magiques.

Le jet de sécurité est celui d'un combattant de même niveau. Leur alignement est le neutre, mais ils ne peuvent bâtir de châteaux.



Le suppôt d'enfer *(Hell Hound)*

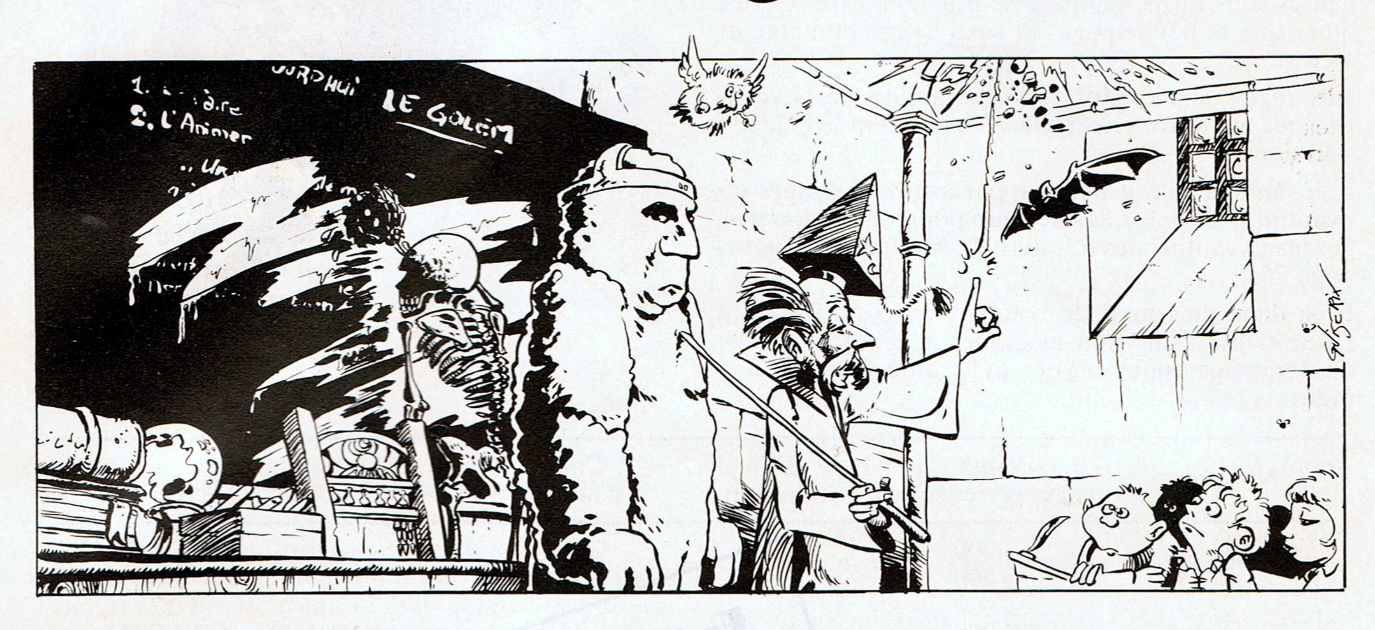
Il ne peut utiliser de magie ni être ressuscité. Il n'a aucun suiveur et ne peut construire de forteresses. Leur souffle brûlant autorisera un jet de sécurité contre le souffle des dragons, lequel, s'il est réussi, n'entraînera qu'une moitié des dommages pour la victime. Leur alignement est le mauvais loyal.

avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

Thierry Martin.

Niveaux	Points d'expérience	Dés de coup	Classe d'armure	Dommages	Dommages Souffle (10')	Localisation Objets cachés ou invisibles
1	000	1	7	1-4	0	5 %
2	1 250	2	7	2-5	2	10 %
3	2 500	3	6	1-6	3	15 %
4	7 000	4	6	1-6	4	20 %
5	15 000	5	5	1-8	5	30 %
6	30 000	6	5	1-8	6	40 %
7	50 000	7	4	1-10	7	50 %

C&S Une magie réaliste



Dans un précédent article (*C.B.* nº 5) nous avons présenté "Chevalry & Sorcery". Et vous avez été nombreux à nous réclamer des précisions sur la magie... Voici le monde complexe mais réaliste de la magie dans *C et S.*

DANS *C et S* la magie peut sembler très complexe à celui qui s'y penche pour la première fois. Elle est en effet basée sur les lois de la magie que Bonewitz a définies dans son livre *Thaumaturgie Authentique ;* elle sera donc plus "réaliste" et plus difficile à réaliser pour les personnages-joueurs, que dans un jeu de rôle de la première génération.

Le RMB :

Avant de présenter les exemples courants, il semble nécessaire de définir quelques notions ; et tout d'abord parfaitement assimiler le concept de La Résistance Magique de Base (RMB). Pour le magicien-débutant, rien n'est facile : les choses résistent à l'imposition de sa volonté, les sorts lui sont difficiles à maîtriser et les objets, complexes à enchanter. La RMB se mesure sur une échelle de 0 à 10 où 0 signifie peu de résistance à la magie et RMB 10 beaucoup de résistance. De plus, entre chaque niveau de RMB, il y a un degré d'enchantement possible entre 0 % et 100 %.

Certains articles sont naturellement enchantés, ce qui signifie que leur RMB est à 0 (100 %). Le principal problème du magicien sera donc de réduire la RMB des sorts et des matériaux à enchanter, ce qui lui demandera beaucoup de temps.

Plus un sort est puissant, plus un magicien de faible niveau aura de la difficulté à le maîtriser et plus sa RMB sera élevée, c'est-à-dire voisine de 10.

Parmi la vingtaine de types de magiciens, dans *C et S,* tous pourront avoir des sorts en commun et notamment les sorts de la Magie de Base ou Magie des quatre éléments. La magie de base traite de l'eau, de la terre, de l'air et du feu. Elle permet 112 sorts primaires qui pourront, par ailleurs être combinés pour donner des sorts secondaires. C'est dire que le joueur n'est absolument pas limité et peut créer sa propre liste de sorts personnels ; sorts qui pourront être inconnus des autres joueurs. La magie de base tient compte des lois de la physique d'où son réalisme. Vous pourrez créer, déplacer, retirer, accélérer un ou plusieurs éléments ; sous la forme de boules, rayons, feuilles, murs... Si vous voulez de la boue, il vous suffira de créer de l'eau sur la terre ou l'inverse. Si vous voulez étouffer votre ennemi, il vous suffira de retirer l'air de ses poumons...

Les sorts, dits primaires, communs à tous les magiciens ne comportent pas uniquement la magie de base. En font aussi partie, les sorts de commande, d'illusion, de détection, de légende ancienne, et les cercles de protection, ainsi que les sorts de Magie Noire et les sorts de communication et transport.

A quoi cela sert-il, pouvez-vous vous demander ? Eh bien, cela permet par exemple, de "créer une pluie causant des blessures" ou de "créer du sable qui endort" ou même de "créer de la lave ayant l'aspect de l'eau"... La liste prendrait plusieurs volumes et les combinaisons possibles sont pratiquement illimitées.

Le Focus :

Il faut aussi dire un mot sur la notion du *Focus.* C'est une espèce d'amplificateur ; et tout magicien devra commencer par enchanter son Focus, ce qui lui prendra un temps suffisant pour gagner plusieurs niveaux d'expérience ; cette expérience, il l'obtiendra justement, en pratiquant la magie et non en

tuant des monstres et s'appropriant des pièces d'or !

En effet, dans *C et S,* version très réaliste de jeu de rôle, la magie, sans être rare, ne s'acquiert pas selon le bon vouloir du DM !

Mais comment on peut rendre "réaliste" la magie ? Je vais vous donner ici quelques exemples :

1. Ghort qui est un prêtre noir, particulièrement mauvais et chaotique (on dira simplement chaotique dans *C et S)* désire apprendre le sort de magie noire "maladie fatale", car certaines personnes le gênent... Comme il s'agit d'un sort rare et puissant, Ghort devra prononcer **de mémoire,** la phrase : "Ashak vul talathoth unrak ag ashak", au moment de jeter ce sort. Et le DM ne se contentera pas de faire un jet sous l'intelligence du personnage, il attendra que le joueur prononce **réellement** ces mots !

2. Harald, un mage nordique, désire graver des runes magiques à l'entrée de sa propriété. Non seulement le personnage aura dû apprendre l'alphabet runique, mais le joueur lui-même devra être capable de reproduire les runes de mémoire, de façon à écrire le nom du sort à placer. S'il désire produire un effet néfaste, il devra écrire les runes à l'envers !



3. Le Devin, que l'on consulte assez souvent dans *C et S* ne peut normalement jeter que des sorts de détection. S'il désire lui aussi jeter d'autres types de sorts, il lui faudra enchanter par exemple, un jeu de 54 cartes (ce qui sera très long). Puis il tirera une carte au hasard pour lancer un sort ; le 6 de cœur par exemple, lui permettra de créer, déplacer ou augmenter le l'eau.

Il y a aussi d'autres manières de traiter la magie de façon réaliste. Croyez-vous par exemple que créer un effet magique ne soit pas aussi fatiguant que franchir plusieurs kilomètres à pied, ou se battre pendant plusieurs rounds ? Si, bien sûr. Et vous conviendrez également qu'un sort de haut niveau ou qu'un sort que vous venez de découvrir sur un rouleau, sera plus fatiguant à lancer qu'un sort "facile" pour votre niveau ou bien connu par votre personnage. Ainsi dans *C et S,* on tiendra compte de tout cela par la notion de perte de niveau de fatigue. Plus le magicien lancera de sorts, plus il se fatiguera, jusqu'à perdre des points de vie. Et son Focus, son amplificateur, me direz-vous ? Justement, si le magicien a enchanté son Focus, celui-ci l'aidera avec efficacité lors des lancers de sorts, en réduisant sa perte d'énergie.

Le réalisme s'exerce aussi dans le succès de lancer des sorts. Il ne suffit pas d'augmenter la portée ou la durée d'efficacité des sorts alors que le niveau d'expérience du magicien augmente, il faut aussi augmenter ses chances de succès. Eh oui, rien n'est parfait ; lorsque votre magicien aura dépensé temps, fatigue et argent pour maîtriser un sort, il ne sera cependant pas encore certain de son succès lors d'un combat. Un magicien de faible niveau, lançant une boule de feu sur un chevalier de haut niveau, n'aura que 30 % de chance de base de le toucher ; il aura 50 % de chance contre un centaure, par contre, et 80 % sur un gobelin de faible niveau.

Mais ce ne sont là que des probabilités de base, car le magicien peut faire un effort supplémentaire pour rehausser ses chances : en méditant et en jeûnant avant d'utiliser sa magie de façon combative. Selon la nature de la cible, et celle du magicien, les probabilités varieront. On comprendra facilement qu'un Nécromancien ait plus de facilités contre un mort-vivant, qu'un alchimiste par exemple. N'est-ce pas là faire montre de réalisme ?

Il y a également un point où je suis en désaccord avec certains jeux de rôle. C'est l'interdiction au magicien débutant les sorts de niveau 2 ou plus. Laissez-leur prendre des risques ! En effet, dans *C et S,* il sera possible à votre magicien de faible niveau de jeter un sort d'un niveau dépassant normalement ses capacités. Mais attention, plus la différence de niveau sera élevée, et plus il y aura de risques de "retour de manivelle" en cas d'échec. Il pourrait s'avérer très fâcheux de voir la boule de feu, qu'on vient de lancer, revenir sur soi ! Ce sont là les risques de l'apprenti sorcier...

Cette description est loin d'être exhaustive, mais j'espère qu'elle vous aura convaincu de l'intérêt de la magie dans *C et S ;* elle gagne à être pratiquée, bien qu'il ne soit pas nécessaire pour autant de faire provision d'Aspirine. Quoi qu'il en soit, la magie dans *C et S,* tout comme l'ensemble du jeu, ne s'adresse ni aux joueurs impatients ni aux paresseux... □

Thierry Martin.



SPACE OPERA

Les articles sur Chivalry & Sorcery vous tentent, mais votre truc à vous, c'est le cosmos ; tentez donc Space Opera.



CONÇU par la même personne que *"C & S"*, *"Space Opera"* est à *"Traveller"* ce que *"C & S"* est à *"D & D"*. C'est en ce moment le plus complet jeu de rôle de science-fiction jamais édité.

La règle se présente en deux volumes de 90 pages ; le premier est consacré aux personnages et le second à l'équipement et aux combats.

Les personnages sont définis par 14 caractéristiques (générés par 2 dés à 20). Il faut préciser que toutes les mesures sont en système métrique, ce qui est agréable. On commence par choisir la classe : Soldat, Technicien, Scientifique (chercheur, médecin ou ingénieur) ou Astronaute. Vient ensuite le type de planète d'origine et le joueur choisit une race : Humain/ Humanoïde, Transhumain, Pithecine (singe évolué), Canin, Félin, Saurien, Oiseau.

Certaines autres caractéristiques sont alors définies tels les points de coup, la capacité de charge, le facteur d'endurance et d'essoufflement.

La nouveauté réside dans le fait qu'un personnage dans *"Space Opera"* débute avec un "niveau" de connaissances et d'aptitudes selon la durée du service civil ou militaire qu'il a effectué. Puis il aura à s'engager dans un service afin de gagner sa vie et de pouvoir monter dans la hiérarchie sociale.

Le concept des points d'expérience n'existe pas dans *"Space Opera"*. Le joueur doit se perfectionner en apprenant des matières propres à sa profession, grâce à un professeur ou d'aides techniques. Un système de niveaux de complexité est offert pour la résolution de problèmes scientifiques ou techniques. Ainsi, un joueur n'est pas un Astronaute de niveau 5 par exemple, mais peut être un Astronaute ayant le niveau 3 en physique, le niveau 4 en armes personnelles, le niveau 6 en combat spatial...

Parmi les quelque 180 aptitudes possibles, certaines sont réservées à quelques classes et certaines sont communes (langues étrangères, contrefaçon, corruption, administration). Tout personnage peut avoir aussi des aptitudes psioniques (télépathie, télékinésie, téléportation...) qui sont, elles aussi, classées en 10 niveaux et peuvent s'avérer très puissantes (exemple "la force" utilisée par le chevalier Jedi de *"Star-wars"*).

Le but d'un personnage est d'arriver à acheter son propre vaisseau avec lequel il pourra explorer l'espace, faire du commerce interplanétaire ou guerroyer.

Au sujet de l'équipement, on peut dire qu'il est très complet, incluant aussi bien les pastilles de survie que le matériel de détection ou les divers types de véhicules et de vaisseaux, que tout l'armement depuis l'Antiquité, jusqu'aux armes supérieures à notre technicité. Chaque objet est décrit avec son poids, son prix ; sa chance de tomber en panne, sa durée (pour ceux ayant des batteries). Les vaisseaux sont décrits en détail et des plans en coupe sont donnés. Il est même possible de faire construire un vaisseau unique, si on en a les moyens.

Les combats terrestres et notamment le corps à corps sont très "fouillés" au niveau des règles, l'initiative incluant une vingtaine de facteurs. Les coups doivent percer les armures et non seulement les toucher et des tables (simples) sont fournies pour trouver l'endroit de l'impact.

Les personnages-joueurs sont favorisés par rapport aux "monstres", ce qui n'est pas mal lorsqu'on regarde le temps nécessaire à "générer" un personnage (3 à 4 heures).

La récupération des points de coup est particulièrement approfondie, selon les niveaux de civilisation présents, les risques d'infection, la constitution du sujet...

Il faut noter que les combats de grande envergure sont possibles grâce à l'inclusion du wargame *"Space Marines"* qui donne les règles de manipulation d'armées pour les différentes races. Le jeu n'est cependant pas du tout indispensable pour la conduite du *"Space Opera"*.

Le combat spacial, de même que le simple déplacement, requiert une grande feuille de papier millimétré (et non d'hexagones !) une calculatrice (si possible, une pour le Space Master (S.M.) et une pour les joueurs) et des figurines ou à défaut des pions.

Le jeu permet le déplacement spatial à vitesse hyperluminique (hyperspace) mais tout est calculé en fonction des aptitudes de l'équipage et de l'ordinateur monté sur le vaisseau. Un pilote de vaisseau commencera par être simple pilote de jet, puis pilote interplanétaire et pilote interstellaire.

La variété de l'armement et les tables rigoureuses du combat spatial le rendent très agréable, avec possibilité d'abordage.

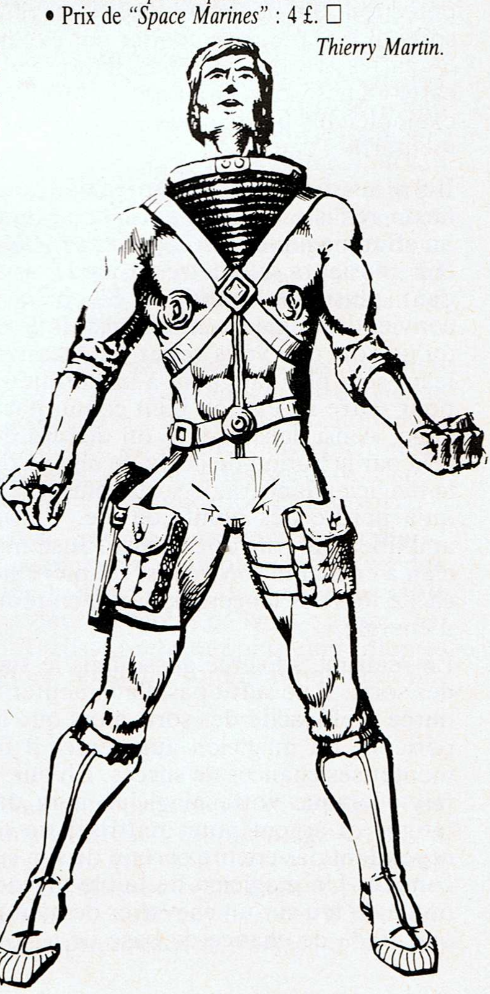
Le S.M. devra, au départ, créer une carte spatiale de 100 années-cubes de diamètre, en plaçant des planètes, les peuples, définir les niveaux sociaux, techniques, les défenses, les spatioports...

Mis à part le bouleversement des lois newtoniennes et einsteinniennes, le jeu reste dans ce qui est possible à envisager. Vous n'aurez donc pas de créatures habitant des planètes ayant des températures de surface de 50.000 ° C, pas plus que vous ne trouverez de monstres "cauchemardesques".

En conclusion, *"Space Opera"* est un jeu de rôle de S.F. très complet ; et la simulation est très bonne. En contrepartie, les personnes qui redoutent les règles touffues et parfois très complexes pourront être quelque peu rebutées... mais le jeu en vaut la chandelle !

- Prix de *"Space Opera"* : 10 £.
- Prix de *"Space Marines"* : 4 £. □

Thierry Martin.



IL N'A PAS FINI DE VOUS ETONNER



Pour 985 F TTC seulement le micro-ordinateur personnel Sinclair ZX 81 vous met de plain-pied avec la technique la plus avancée.

Avec le Sinclair ZX 81, chacun peut avoir son micro-ordinateur chez soi. Par son prix exceptionnel, sa grande facilité d'emploi, sa qualité technique, ses nombreuses possibilités, il fait entrer l'informatique dans la vie quotidienne.

Micro-ordinateur ZX 81 : en une journée, on lui parle comme à un vieil ami.
Facile à comprendre, d'un usage simple – et pour ces raisons largement utilisé pour la formation de la jeunesse – le ZX 81 a été conçu pour vous permettre de pénétrer les mystères de l'informatique... et si vous les connaissez déjà, de posséder un matériel pratique et perfectionné. Il emploie le langage BASIC. Sa mémoire ROM BASIC 8K-octets constitue son "intelligence domestiquée". Le manuel qui l'accompagne aide "le démarrage" et facilite l'élaboration des programmes.
Pour mettre en marche l'ordinateur et visualiser les programmes, on le connecte avec un téléviseur. Pour sauvegarder les programmes, on le connecte avec un magnétophone standard.

Des performances étonnantes.
Le micro-ordinateur ZX 81 travaille en système décimal, traite les logarithmes et les fonctions trigonométriques, il trace des graphiques et construit des présentations animées. Il identifie immédiatement les erreurs de programmation.

En option : une imprimante (690 F), une extension de mémoire (650 F).
Deux façons de rendre votre ZX 81 encore plus performant : COPY l'imprimante qui écrit tout ce qui se trouve sur l'écran, et l'extension de mémoire qui multiplie par 16 la capacité de la mémoire des données/programmes.

Pour commander votre ZX 81.
Par coupon-réponse, en utilisant le bon ci-contre. Vous pouvez payer par chèque ou par mandat-postal. Quel que soit le cas, vous recevrez votre micro-ordinateur Sinclair et votre imprimante dans les délais indiqués ci-contre.
Et bien entendu, vous disposez de 14 jours pendant lesquels vous pouvez demander le remboursement.
Nous voulons que vous soyez satisfait, sans doute possible, et nous sommes convaincus que vous le serez.

Déjà 300.000 Sinclair ZX 81 vendus dans le monde.

Spécifications du ZX 81 :
Le micro-ordinateur ZX 81 (167 x 175 mm) est livré avec câbles et connecteurs pour raccordement TV et cassettes, un régulateur incorporé 5 V et le manuel BASIC ZX 81.
- *Mémoire morte ROM BASIC 8K-octets.*
- *Mémoire vive RAM 1K-octets extensible à 16K-octets (pour 650 F supp.).*
- *Fonction d'entrée des "mots-clés" par une touche.*
- *Contrôle des erreurs de programmation.*
- *Gamme complète de fonctions. mathématiques. Traçage de graphiques.*
- *Tableaux numériques et chaîne multi-dimensionnelle.*
- *26 boucles FOR/NEXT.*
- *Fonction RANDOMISE.*
- *Chargement et sauvegarde des programmes sur cassette.*
- *Conception évoluée à 4 circuits.*

Emballage et port gratuits TVA comprise.
Pour toute inform. : 359.72.50 (4 lignes groupées).

sinclair

Démonstration chez Direco International les lundi, mardi, mercredi et vendredi de 9 h à 13 h et de 14 h à 17 h.

Découpez ce bon et envoyez-le à : Direco International, 30, av. de Messine, 75008 Paris. Tél. : 359.72.50.

Je désire recevoir sous 8 semaines (ou 12 semaines pour l'imprimante) par paquet poste recommandé :
☐ le micro-ordinateur Sinclair ZX 81 en kit avec son adaptateur secteur et le manuel BASIC pour le prix de 764 F T.T.C.
☐ le micro-ordinateur Sinclair ZX 81 monté avec son adaptateur secteur et le manuel BASIC pour le prix de 985 F T.T.C.
☐ l'extension de mémoire RAM (16K-octets) pour le prix de 650 F T.T.C.
☐ l'imprimante pour le prix de 690 F T.T.C. (paiement séparé).
Je choisis de payer :
☐ par C.C.P. ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande.
☐ directement au facteur, moyennant une taxe de contre-remboursement de 14 F.

Nom ____________
Prénom ____________
Profession ____________
Rue ou lieu-dit ____________
____________ N° ______
Commune ____________
Code Postal ☐☐☐☐☐
Localité du bureau de poste ____________

(Pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents).

Signature

Démonstration chez Direco International

COMPUTER AMBUSH

Si vous n'avez pas encore votre propre "micro", il y a de nombreux moyens de pallier à ce manque. Evidemment le plus simple est de pouvoir vous faire inviter chez un heureux possesseur de ce genre d'appareil.

Et s'il trouve que vous abusez... offrez lui *"Computer Ambush"*.



COMPUTER Ambush est un jeu pour micro-ordinateur à l'échelon tactique qui se déroule durant la 2e guerre mondiale. Cet excellent wargame (uniquement pour ordinateur) met en prise deux groupes de soldats, l'un allemand et l'autre américain, dans une petite ville européenne typique.

1. La carte

Le jeu est vendu avec deux cartes plastifiées qui représentent le village dans sa totalité, car en effet, n'apparaît, sur l'écran de l'ordinateur, à chaque fois, qu'une portion limitée du village. Le but du jeu est simple : chaque joueur dispose selon son gré, d'une partie ou de la totalité des soldats de son camp, soldats qu'il doit faire se déplacer et combattre dans ce village et à l'intérieur des maisons. Ce jeu est très comparable à des jeux de combats tactiques à échelle réduite tels que *Sniper* (SPI) ou *Squad Leader* (Avalon Hill). Le but du jeu, comme d'habitude : éliminer l'adversaire. On peut y jouer à deux ou contre l'ordinateur qui s'avère être un partenaire redoutable. Une intéressante innovation dans ce jeu est celle qui consiste à ne faire apparaître sur l'écran les drapeaux, représentant les soldats, que lorsque ceux-ci sont visibles dans le champ oculaire d'un de vos soldats ou lorsqu'il tire. Il est aussi possible cependant d'avoir la vision complète de l'emplacement des soldats si l'on préfère y jouer de cette manière. Il est très difficile de tricher lorsqu'on joue à deux car la machine vous fait entrer un mot de passe qui vous permet à vous et à vous seul de rentrer vos ordres au moment opportun.







2. Mouvement

Comment faire bouger un soldat ? C'est simple : sur deux feuilles, sont données les caractéristiques des soldats et les ordres de mouvement ainsi que la charte des armes. Il est donc possible de faire se mouvoir votre soldat de manière régulière ou irrégulière, en diagonale, non en diagonale, de le faire courir, marcher, ramper, tomber, se lever, etc. On voit donc que tous les types de mouve-

ments possibles, en guérilla ou en guerre de rue, sont répertoriés. Chaque mouvement coûte du temps et de l'énergie ; temps et énergie qui sont calculés ainsi que bien d'autres paramètres, par l'ordinateur qui, bien auparavant, vous aura fait sélectionner la durée de la phase que vous voulez voir figurer. Il y a en outre, pur chaque soldat, des fiches particulières vous donnant l'état d'esprit et le "back ground" des personnages. Ajoutez à cela de nombreux scénarios et vous aurez un jeu plein de richesses et de diversités.



3. Combat

Les armes employées dans ce jeu, sont multiples et variées. Elles vont du couteau à la mitrailleuse ; il est aussi possible de garrotter et de tirer des grenades ou de poser à des points clés, des pains de plastic. Quant aux armes, vous pouvez choisir de tirer, de la simple balle jusqu'à la décharge qui videra votre chargeur en quelques secondes. Ce jeu vous plonge vraiment dans la situation paranoïaque du soldat qui erre dans une ville hostile sachant qu'à chaque seconde, il peut recevoir un coup mortel tiré par un ennemi qu'il ne verra peut-être pas à temps. En outre, vous pourrez avoir la surprise de voir vos soldats refuser de combattre, être en état de choc, ou bien tout bonnement se reposer. Tout est possible dans cette ville : rentrer par une fenêtre, pénétrer dans une maison, dans une église, dans la mairie, en ressortir après avoir plastiqué des centres vitaux, se cacher dans les jardins ou derrière la statue du square. En outre, il vous faudra développer une bonne tactique et de prompts réflexes sinon vous risquez fort de voir les petits drapeaux, qui représentent vos hommes, rapidement se transformer en une tête de mort du plus mauvais augure.
Il est à noter que, si la première version de Computer Ambush était longue, en ce qui concerne la résolution par l'ordinateur des phases de combat, une nouvelle version en langage machine sera bientôt mise sur le marché et elle aura, entre autres particularités, celle d'aller 50 fois plus vite que la précédente.

Encore une fois, la gamme SSI nous montre que l'ordinateur risque d'être bientôt le partenaire favori des wargamers, tant il apporte de simplicité en régissant toutes les durées temporelles et tous les paramètres tels que moral, fatigue, point de coup, etc., qui sont autant de fastidieuses manœuvres qui nuisent au déroulement du jeu dans les wargames classiques. Ce jeu se joue sur un "aplle two" de 48 K de mémoire, at avec une disquette.

Nous remercions la firme **SIVEA** qui nous fournit les jeux sur lesquels nous effectuons nos tests.

F. M.-F.



Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ, 75014 PARIS
Tél. : 321.69.52

PASSIONNÉS DE WARGAMES ET DE JEUX DE RÔLES ABONNEZ-VOUS

CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper et à adresser paiement joint
à CASUS BELLI
5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Veuillez m'abonner à la revue CASUS BELLI
1 AN = 6 NUMÉROS = 50 F
ETRANGER 65 F

NOM ....
Prénom ....
N° .... Rue ....
....
C.P. .... Ville ....
Ci-joint mon règlement de 50 F à l'orde d'EXCELSIOR PUBLICATIONS par ☐ chèque bancaire ☐ postal ☐ mandat-lettre.
C.B. 07.82

Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du **Player Handbook**, *du* **Monster Manual**, *et du* **Dungeon Master Guide** *de T.S.R.*
Ce donjon est environ du 3e niveau.



La pyramide oubliée

LORSQUE vos aventuriers, progressant dans le désert, arriveront au milieu de cette vallée encaissée et sinistre où hurle le vent au travers des rocs et des tombes déchiquetées, vous pourrez leur faire remarquer s'ils ne s'en étaient déjà aperçus eux-mêmes qu'ils viennent de pénétrer dans la vallée de la mort où gît le Pharaon dans sa pyramide oubliée, longtemps cherché par de nombreux pillards qui, curieusement, jamais ne revinrent et dont l'on dit qu'ils errent encore entre les tombes déchiquetées afin d'expier leur sacrilège. Tandis que vos aventuriers exploreront la vallée de la mort afin de trouver la pyramide, il sera bon que, de temps en temps, vous tiriez sur notre table spéciale afin de voir quels sont les morts vivants qu'ils peuvent rencontrer. Si vous vous apercevez que le mort vivant est trop puissant pour le groupe, n'oubliez pas, qu'à part les vampires, les autres sont relativement lents et qu'il est bon parfois d'apprendre à vos joueurs les vertus salvatrices de la peur et de la fuite.

CARTE 1

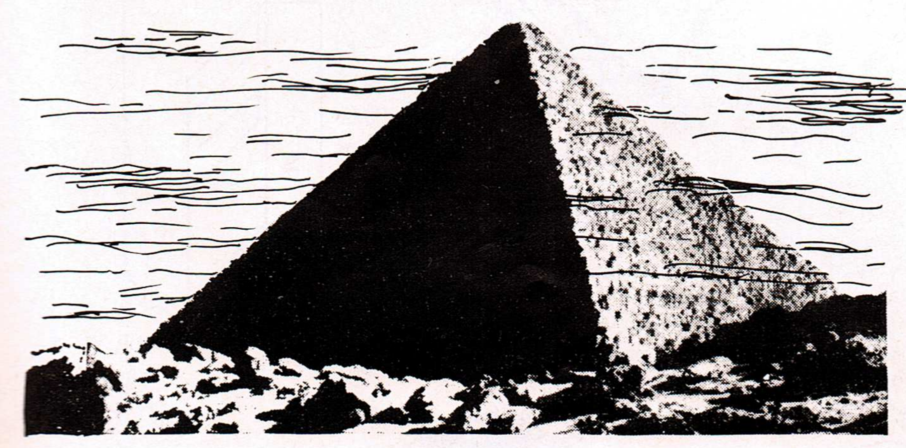
1. Nehn-Saal est le dernier village humain avant le désert. Au milieu d'une oasis précaire, les huttes de terre entourent l'unique puits. Si les aventuriers questionnent les quelques villageois qui oseront les approcher, ils n'auront pas plus de renseignements que ceux recueillis à leur départ de la grande ville de Gahnaï : "A deux jours de chameau de Nehn-Saal, le désert s'infiltre entre les hauts plateaux surgissant du sol comme les vestiges de colonnes titanesques. Là, le sable est rouge et des vents hurlants soulèvent d'incessants tourbillons cinglant au creux des ravins ténébreux. Là, entre deux plateaux, doit se trouver la dernière demeure d'un roi oublié, maître de ce pays, en des temps où la terre était riche et féconde".

Note. — Dans l'oasis, les aventuriers ne trouveront que de l'eau et des vivres. Ils devront s'être équipés, pour le reste, au début de la partie, alors qu'ils sont sensés être à Gahnaï, grande ville de type égyptien, au bord d'un fleuve, bien pourvue en matériels, mais par contre dont les temples sont uniquement voués aux divinités égyptiennes (voir *Deïties and Demi-God,* de TSR).

2. Les hauts plateaux. Leur flanc d'éboulis sont verticaux à partir du premier tiers de leur hauteur totale (environ 400 à 500 m) et ne peuvent être escaladés. Un observateur volant à 700-800 m pourrait éventuellement repérer deux "clairières" dans ce labyrinthe, là où se trouvent le tombeau et la ville morte. Des rafales de sable cinglent le visage des hommes et des bêtes et pénètrent dans les armures. La visibilité se réduit à quelques dizaines de mètres, hormis vers midi lorsque le soleil pénètre au fond des ravins, et les nuits claires où le vent tombe.

3. Les ruines d'une cité dépassent, par endroits, du sable rouge. Seule, la toiture d'un temple résiste encore au temps. La montagne s'est effondrée sur une pyramide construite contre son flanc, et en a éventré les parois ; un trou béant et obscur s'enfonce à l'intérieur. On n'y trouvera que quelques couloirs effondrés et des salles noyées sous le sable (tirer, sur la table, les monstres errants).

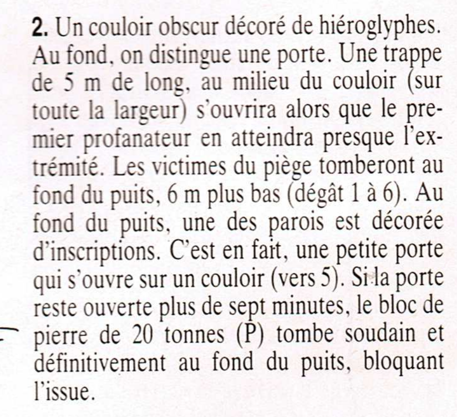




CARTE 2 : Plan des lieux.

Une longue allée bordée de sphinx conduit à la pyramide.

1. Une porte de pierre est encadrée par deux statues à l'effigie d'Anubis. Il faudra une force combinée de 60 * ou un *"knock"* pour l'ouvrir.



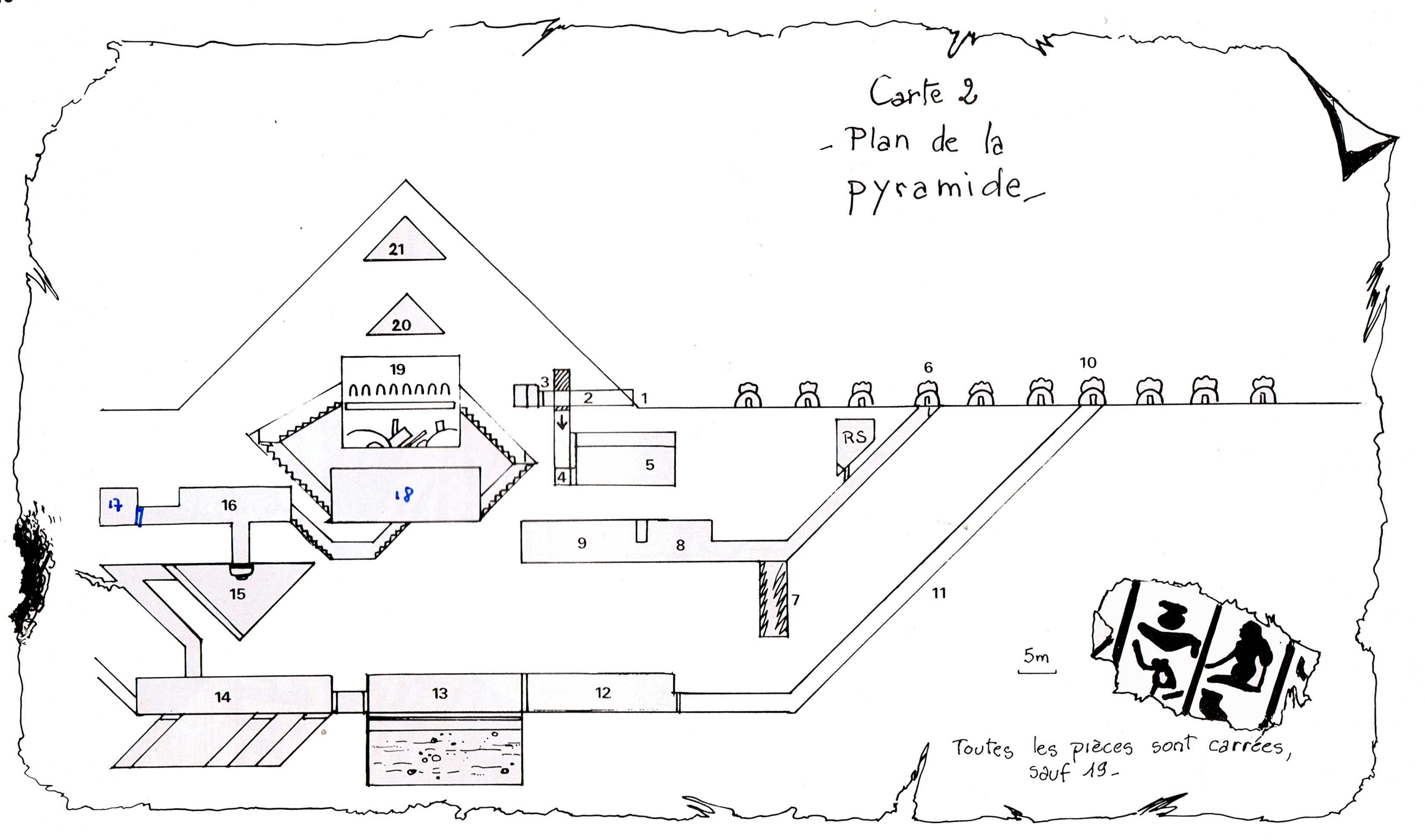
2. Un couloir obscur décoré de hiéroglyphes. Au fond, on distingue une porte. Une trappe de 5 m de long, au milieu du couloir (sur toute la largeur) s'ouvrira alors que le premier profanateur en atteindra presque l'extrémité. Les victimes du piège tomberont au fond du puits, 6 m plus bas (dégât 1 à 6). Au fond du puits, une des parois est décorée d'inscriptions. C'est en fait, une petite porte qui s'ouvre sur un couloir (vers 5). Si la porte reste ouverte plus de sept minutes, le bloc de pierre de 20 tonnes (P) tombe soudain et définitivement au fond du puits, bloquant l'issue.

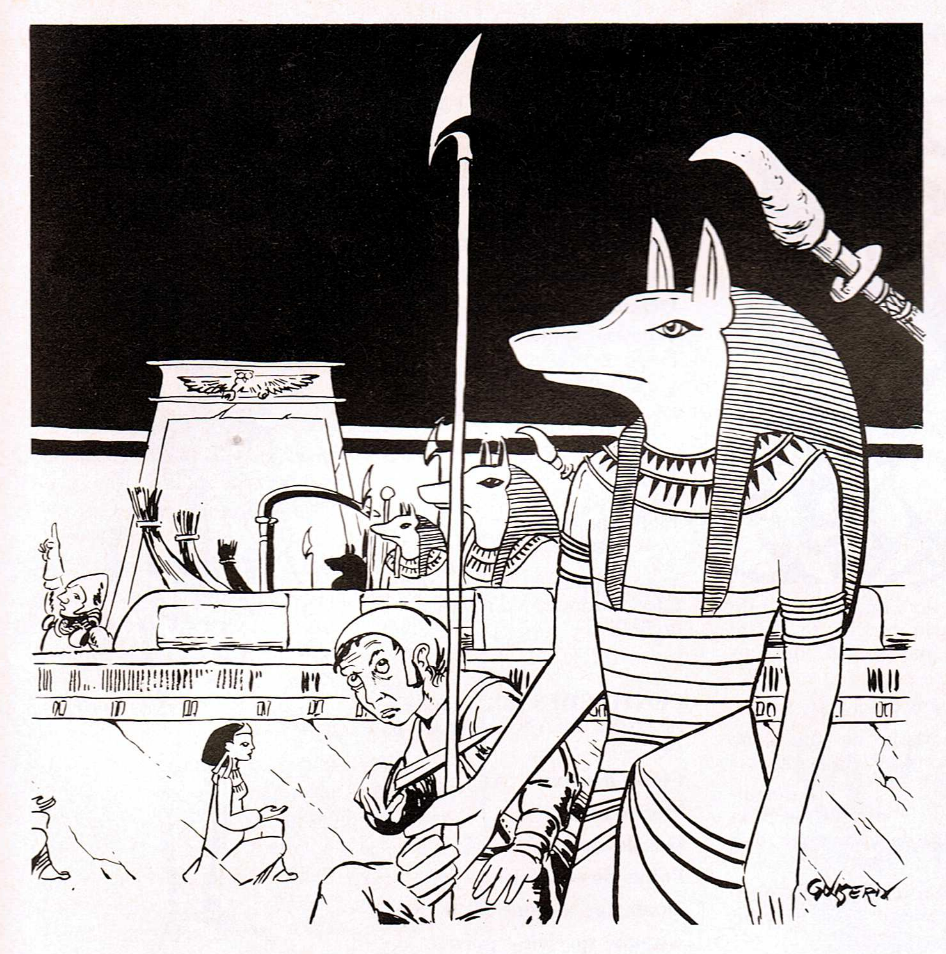
* C'est-à-dire que la somme des forces des personnages participant à l'effort doit être d'au moins 60.

3. Une porte verrouillée donne sur une pièce vide.

4. Couloir.

5. Fermée par une porte verrouillée, une


Carte 2
- Plan de la pyramide -
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
RS
5m
Toutes les pièces sont carrées, sauf 19 -



grande pièce sans décoration, mais où s'entassent d'innombrables objets précieux brillant de tout leur or (en fait du plaqué !), des statues, des coffres de pièces *(fools gold)*, des barques couvertes de bijoux (bref, tout ça ne vaut pas grand chose). Un lit d'or à baldaquin (en toc, comme le reste) abrite un sarcophage fermé portant le hiéroglyphe "protection" (D et 1/2 G p. 56). Le fait de l'ouvrir, en dehors de révéler son vide intérieur, déclenche la descente silencieuse du plafond qui écrase toute chose présente dans la pièce en deux segments (ainsi que la chute de la pierre P). Une cavité dans le plafond épargne le sarcophage, mais le bloque.

6-7. Le 4ᵉ sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) dissimule un passage secret. La pente est raide et tout personnage en armure ou pesant plus de 90 kg a 50 % de chance de glisser jusqu'en bas, le choc défonçant alors le fragile plancher et précipitant la victime sur les pieux du puits 7, dégât 3 à 18. Les pieux dirigés vers le bas gênent la remontée du personnage et peuvent causer 1 à 4 points supplémentaires par mètre si les aventuriers s'y prennent mal (à l'appréciation du D.M.).

8. Une antichambre très poussiéreuse. Des monceaux d'étoffes se sont décomposés là ; chaque mouvement soulève des nuages de fibres anciennes. En trois rounds, la pièce devient irrespirable. Si les aventuriers cessent de bouger, la poussière retombe. S'ils continuent à remuer, l'atmosphère saturée de poussière s'enflammera à la moindre flamme non protégée (torche), transformant la pièce en brasier durant un round (1 mn). Dégât 2-12. Après quoi, par manque d'air le feu s'asphyxiera, et les survivants de même en deux minutes.

9. Grande salle fermée par un passage secret. Au centre, un sarcophage de bois sur lequel est peint un visage de princesse. Sur le mur du fond, une statue de métal d'Isis, à l'air sévère. Sur son front, un diadème porte une pierre brillante (valeur 1 000 GP) qui a 70% de chance d'éclater en fragments si on la descelle. La princesse, à l'intérieur du sarcophage, embaumée par un prêtre négligent, s'est transformée en une mélasse pestilentielle d'où n'émergent que quelques bouts d'os. Les personnages, ratant leur *"saving throw"* s'enfuiront en hurlant. En fouillant dans la masse semi-liquide de putréfaction, on pourra trouver un bracelet d'or de 1 000 GP et une ankh (?). Trois minutes après l'ouverture du sarcophage, le réservoir de sable (RS) s'ouvrira, rendant la pente dangereuse (25 % de chance de chute en plus, soit 75 % pour un personnage chargé (tirer tous les trois mètres). Le couloir sera complètement bloqué en trois minutes (ou cinq si le piège 7 est ouvert car le sable s'y écoule). Face à la statue, un sarcophage plus grand est fixé au mur. Dès qu'on commence à l'ouvrir, une lame double tranchera de bas en haut tout ce qui se trouve devant l'ouverture à moins d'1 m 50.

DDégâts :

AC :	10 à 5 :	fendu en deux.
	5 à 2 :	60 Hp.
	2 à 0 :	30 Hp.
	— 1 :	20 Hp.
	— 2 :	10 Hp.
	— 3 :	0.

La lame se dédouble ensuite et redescend frapper sur les côtés (voir croquis) jusqu'au ras du mur, à 1,50 m.

Dégâts :
+ 6 au toucher (dus à la force).
Dommages : 30 Hp.

Tirer un dé à 6 pour l'endroit touché.

10. Le 7ᵉ sphinx (rangée de droite en partant de la pyramide) renferme un accès secret situé à l'arrière de la statue. Ce passage restera ouvert un round (1 mn) puis se refermera pour deux heures au moins avant de pouvoir fonctionner de nouveau.

11. Un grand couloir s'enfonce brutalement pendant une cinquantaine de mètres. Au bout, une porte verrouillée.

12. Des blocs de pierre "traînent" dans cette grande salle nue, certains sur des rondins qui permettent de les déplacer. Au fond, une porte scellée (pas de système d'ouverture, un "*knock*" ne peut l'ouvrir). Seul système pour passer : une force conjuguée de 50 faisant rouler le plus gros bloc sur les rondins, peut, avec l'élan, défoncer la "porte". 60 % de chance que l'élan de la pierre franchisse la porte et brise la poutre de la salle 13.

Dans ce cas les éclaboussures d'acide causeront de 3 à 30 Hp pour tout personnage à moins de 5 m, et la vague qui suivra causera,

TABLE DE RENCONTRE AUTOUR DE LA VILLE MORTE

Tirer sur cette table :

— La nuit : 3 fois.

— Le jour : seulement si les aventuriers fouillent des tombes ou des grottes. Une fois toutes les trois explorations.

N.B. — La fuite est parfois salutaire.

SQUELETTE	01-19
ZOMBIE	20-39
GHOUL	40-59
GHAST	60-69
MUMMY	70-79
FILS DE KYUSS	80-89
SHADOW	90-94
SPECTRE	95
VAMPIRE	96
WIGTH	97-98
WRAITH	99
LICH	100

LA GRAINE INCONNUE

A la moindre trace d'humidité, la graine reprend vie et lance de minuscules racines vers la plus proche source d'eau, gourde ou bien "animal". Cette phase lui prend environ trois heures. La pénétration de ces fines radicelles (aussi dures que de l'acier) sous la peau, peut éventuellement causer de petites démangeaisons.

Une fois "arrosée", la plante tissera autour de son support, un fin roseau de fils-racines "lâches" qui se resserreront (après une heure), brutalement, tandis que d'autres racines s'enfonceront solidement dans le sol ou dans les interstices des pierres. Un personnage sera alors ligoté et perdra 1 à 4 HP par round, tandis que la plante continuera à sonder autour d'elle avec ses racines tout en grandissant. Son aspect sera alors une boule duveteuse de fils vaporeux et ondulant au vent.

Une victime lui suffit à atteindre 3 m de diamètre. Après quoi, sa croissance est négligeable, à moins qu'elle ne soit près d'un point d'eau, auquel cas, elle peut lentement atteindre 50 m de diamètre. Elle peut se servir des vents pour se



déplacer vers une proie ou un point d'eau proche (5 % de chances, par round, de l'atteindre).

AC : (des fils/racines): 1.

— Vulnérable au feu (une vraie torche) et aux acides.

— A 3 m de ø : 35 HP détruisent les fils, 5 HP détruisent la graine centrale (monstre à 5 HD).

Si la graine n'est pas détruite, elle régénère une plante comme déjà décrit.

PHARAON

Classe d'armure (AC) : 0.

Mouvement : 12".

Dés de vie (HD) : 8 (il combat comme un monstre du 8[e] niveau).

Points de vie (HP) : 60.

Attaque spéciale : *fear*.

Défenses spéciales :

• touché seulement par arme magique ;

• absorbe 30 niveaux de sortilèges avant d'en ressentir les effets ;

• résistance au feu ;

• les yeux de son masque mortuaire lancent des rayons de *slow* (voir ce sort).

Traiter pour le reste comme une momie, d'intelligence *hight*.

CENTIPEDES (20). (CENTIPEDES, GEANTS, M.M. p. 14).

Classe d'armure (AC) : 9.

Mouvement : 15".

Dés de vie (HD) : 1/4.

Points de vie (HP) : 2.

Dommage/attaque : 0.

Attaque spéciale : poison.

SQUELETTES (21). (SKELETON, M.M. p. 87)

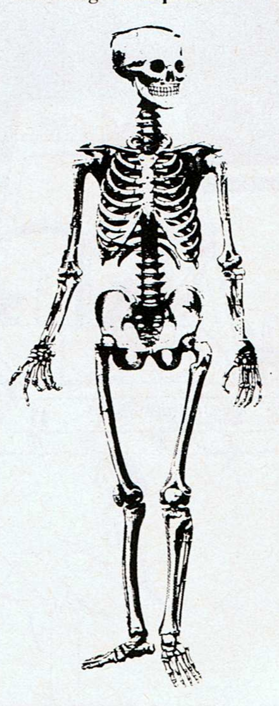
Classe d'armure (A.C.) : 7.

Mouvement : 1".

Dés de vie (HD) : 3.

Points de vie : 12.

Dommage/attaque : 1-6.



elle, de 3 à 18 supplémentaires pour tout le monde.

13. Pièce totalement vide hormis une poutre d'environ 20 cm de large traversant au-dessus d'une piscine profonde (remplie d'acide). Tirer sous la dextérité : chute = 4-40 Hp de dégât par round. Au bout, une porte verrouillée.

14. Une longue salle pourvue d'un autel. Sur les murs, sont représentés divers dieux égyptiens. Quatre passages secrets s'ouvrent sur des culs-de-sac. Seul, un cinquième, dans le plafond, accède salle 15. Pour l'atteindre et l'ouvrir, il faut monter sur l'autel et disposer encore d'un support d'au moins 2 m de haut (de l'autel au plafond : 3,50 m). Dans le passage, des barreaux taillés dans la pierre aident l'escalade. Une fissure dans ce passage a permis à une vingtaine de centipèdes de venir nicher là, et ils seront fort contrariés de tomber sur les aventuriers dès l'ouverture du passage !

15. Le passage, décoré d'hiéroglyphes dessinés à l'envers, donne sur une salle pyramidale, elle aussi tête en bas. Au centre du "sol", à 10 m au-dessus de la pointe de cette pyramide, un sarcophage. Un *"knock"* ou un voleur pourront l'ouvrir, libérant une échelle de corde (qui cassera sous un poids supérieur à 120 kg). Elle mène vers 16.

16. Salle vide. Une porte donne sur 17 et un passage secret vers 18.

17. Une pièce, très sèche. Au centre, une petite pyramide de bois précieux est posée sur une petite table. En soulevant l'objet, on découvre une graine de la taille d'une noisette (voir ses propriétés fiche "monstres").

18. Un passage, garni de marches, mène à une pièce d'aspect étrange. De nombreux cordages traversent la pièce, sortant d'orifices muraux vers d'autres dans le mur



opposé, entre le sol et le plafond. Certains sont reliés à des leviers ou à des roues. Si les aventuriers manipulent des leviers (il en a 20), tirer un dé à 20 pour voir le résultat :

— 01-03 : les cordes se tendent et résistent. Si le (les) manipulateur (s) insiste, la corde cède, fouettant tout ce qui est à moins de 3 m du manipulateur. Dégât 1 à 6.

— 04-12 : pas d'effet apparent.

— 13-14 : pas d'effet apparent. En fait, la poutre salle 13 rentre dans le mur. Tourner le même levier à l'inverse la fera reparaître en place.

— 15-18 : un levier qui, une fois basculé, entraine la remontée de la pierre P et du plafond de la salle 5.

— 19-20 : ce mouvement annule les effets des autres leviers : plus rien ne se passe.

Un passage se sépare en deux couloirs aboutissant face à face dans la salle 19.

19. Une salle ronde, entourée d'alcôves. Chacune abrite un squelette vêtu d'une toge de prêtre. Chacun d'eux possède un fin dard d'or. Les deux entrées se font face. Si une moitié de la pièce supporte 3 (ou plus) personnes que l'autre moitié, tout le sol basculera soudain, précipitant tout le monde à 10 m plus bas où les victimes auront 30 % de chance d'être écrasées par l'un des mécanismes hydrauliques (dégât 6 à 36). Pas d'autre moyen de rouvrir que de se tenir à 3 sur

une moitié de la pièce avec toutes les précautions nécessaires. (Des reliefs permettent d'attacher des cordes). Les 21 squelettes attaqueront dès que l'on touchera l'un d'eux. Ils tomberont dans le piège si les aventuriers le déclenchent mais leur poids est négligeable et ne jouera pas pour ce déclenchement. Un mécanisme, dissimulé dans une alcôve, découvre un étroit couloir menant à 20.

20. Une salle pyramidale. Au centre, un sarcophage magnifique entouré de tout ce dont un pharaon s'entoure pour son dernier voyage vers l'éternité. Pas moins de 13 embarcations disposées en éventail autour de la tête du sarcophage, toutes chargées de bijoux et de sculptures fines, avec à l'arrière une effigie d'Anubis, en bois peint, barrant chaque embarcation, l'air hautain. D'autres trésors, or en parure ou armes, bijoux, s'entassent en vrac sur le sol. Le bas d'un squelette est appuyé contre le sarcophage. Tout l'or et la pacotille de cette salle sont du même toc que ceux de la pièce 9 et valent bien 10 GP à la tonne, pas plus ! Si l'on essaie d'ouvrir le sarcophage, les yeux des Anubis (hormis celui du centre) projetteront un faisceau de rayons violets sur le cercueil. Toute personne, à moins d'un mètre du sarcophage, sera happée dans un halo et semblera absorbée par la lumière. L'effet est celui d'un changement de phase (cf. *phase spider)* mais les victimes seront incapables de se diriger et réapparaîtront (sur un dé à 12) :

— 1-6 à 10 km de la pyramide, au ras du sol.

— 9-10 en haut d'un plateau qui donne le désert.

— 11 à l'intérieur d'un mur : mort immédiate.

— 12 le personnage reste bloqué en phase.

Le bateau central possède des rames. Un personnage ramant, disparaît progressivement et est téléporté salle 21, salle identique à 20, et le rameur a l'impression que ce sont ses compagnons qui disparaissent lentement. Les spectateurs voient l'embarcation s'enfoncer dans une obscurité étoilée de constellations inconnues. Cesser de ramer, même un instant, rompt le processus. Le rameur est alors rivé à son siège, à ses rames, et le bateau "coule" dans la pierre du sol, agitée de remous. Le "naufrage" de plus de la moitié des bateaux, émetteurs ou récepteurs interdit toute communication entre 20 et 21. Dans le sarcophage, une momie (attaquera immédiatement).

21. Le tombeau. Cette pièce est semblable à 20, mais tout est ici d'or véritable. Quelques minutes après l'apparition du premier aventurier dans la pièce, le sarcophage s'ouvrira de lui-même livrant passage au maître des lieux tandis que les Anubis de bois s'animeront et iront au combat. Ils se battent comme des morts vivants, mais l'eau bénite leur est inoffensive, par contre les dégâts du feu leur sont fatals. La pièce contient, sous forme transportable, environ 10 000 GP en gemmes et perles géantes.

et complétez votre collection en commandant les
numéros déjà parus

1 *Panzer Gruppe Guderian. Diplomatie : une excellente introduction. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. Etc.*

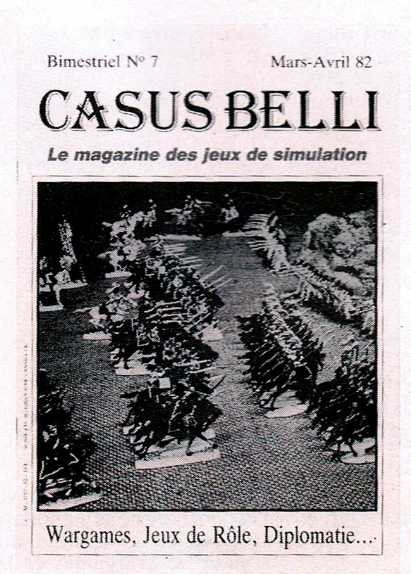
2 *D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.*

3 *Les dernières batailles de Napoléon. Great war in the East. Le module. Conseils au Dungeon Masters. Diplomacy. Fleurus.*

4 *Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Des jeux pour "découvrir" le wargame. Rommel. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.*

5 *Air Assault on Crete. Toujours Diplomacy. Iéna et Austerlitz. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage. Module de niveau 8.*

6 *Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. Malte. The Longuest Day. Module niv. 3. Conseils Club. Le Samouraï...*



7 *Jeux Napoléoniens. Figurines. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï. Module 8e niveau, etc.*

Je désire commander :

....exemplaires du n°.... ....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°.... ....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°.... ....exemplaires du n°....
....exemplaires du n°.... ....exemplaires du n°....

Je joins 10 F par numéro commandé, par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre à l'ordre de **CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.**

Nom ______________________
Prénom ______________________
Adresse ______________________
Code Postal ______________________
Signature obligatoire :

NOUVELLES DU FRONT

Vous ne savez pas ce que vous ratez en n'adhérant pas au Club "Le Fer de Lance", 55-59, boulevard Serrurier, 75019 Paris. Tél. 240.28.90 - 668.04.18.

Il organise bien sûr des parties de *Dungeons and Dragons* (le samedi soir à partir de 21 heures, · une semaine sur deux) ; et des parties de *Wargames* (le dimanche après-midi à partir de 15 h 30).

Mais il vous offre aussi toute une gamme de services. Citons en vrac la ludothèque de prêt (plus de cent titres), la bibliothèque de prêt, le service assistance, le service contact, le service traduction, et bien d'autres choses. Pour avoir de plus amples renseignements, écrivez-nous vite, et joignez deux enveloppes timbrées à votre adresse.



Un club spécial non fumeur : **le club de Montmorency.** Il se réunit tous les deux samedis à la bibliothèque municipale de Montmorency entre 15 heures et 19 heures. On y joue à *Dungeons and Dragons,* aux jeux avec figurines, ainsi qu'aux boardgames.

Du 24 au 25 avril, à Orléans, dans le cadre de la Foire Internationale, démonstrations de Dungeons and Dragons, de jeux avec figurines et de jeux sur carte, avec la participation de la F.F.J.S.S.T.H., du magasin Eureka et de J.-M. Hautefort.

Côté nouveautés Jeux de rôle, il semble qu'*International Team* ait sorti son premier jeu intéressant qui, malgré tout, se classe parmi les sous-sous-sous-produits. La firme italienne suppose peut-être qu'il suffit de fabriquer un simili jeu de rôle (S.F.) pour vendre. Ce jeu, *Legio VII* ressemble à une somptueuse Rolls avec un moteur de mobylette. Petit conseil à la firme italienne : vos productions sont les plus belles du monde, mais avez-vous un designer ? (par contre, du côté français, cela s'est amélioré).

Pour vous changer de ce qui précède, achetez donc *"Call of Chtulu"* et semez le cahos et la destruction à travers le vaste monde (c'est une production de Cahosium INC).

Notre confrère "Moves" vient de célébrer son dixième anniversaire, soit soixante numéros d'articles divers sur les jeux de simulation, tous les illustres Designers de la maison *S.P.I.* ont écrit dans ce journal qui tire à plus de cinq mille exemplaires.



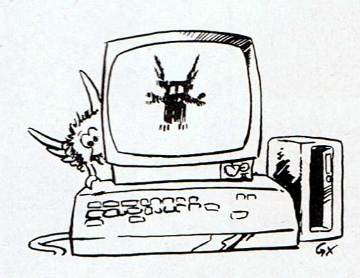
Pour en revenir à S.P.I., voici l'explication de la pénurie qui sévit en ce moment dans le secteur de Wargames et Jeux Fantaisies Fantastiques et de S.F. made in 257 Park Avenue South N.Y. 10010. En effet, S.P.I. a décidé de limiter ses sorties à onze jeux avec un thème historique (cinq en boîtes, six sans boîte), ainsi qu'à une dizaine de jeux de S.F./Fantaisies Fantastiques (dont six dans Ares), étant donné que dans ce total de dix jeux Fantaisies Fantastiques/ S.F. sont compris tous les suppléments pour *Dragon Slayer* (dont une seconde édition va paraître incessamment sous peu) ; cela ne fait pas beaucoup. Pour rester outre-atlantique, signalons la publication (toujours par S.P.I. et aux U.S.A. seulement), longtemps différée pour de multiples raisons, de *Battle of Britain ;* jeu sur la *Bataille d'Angleterre,* de beaux combats aériens en perspective.





La firme Avalon Hill est un peu plus active que son confrère de New York ; il annonce dans le dernier numéro du Général (volume 18, n° 5, janvier-février 1982), qui est par ailleurs consacré à *Third Reich* (3e édition), trois nouveautés : *Gunsliger* (règlement de compte à O.K. Coral, où quand parlaient les colts frontiers et autre derringer) ; une réédition de *Fury in the West* (ex. Battleline Game) ; la Bataille du Shiloh ainsi que ce qui sera vraisemblablement la dernière production dans le domaine du jeu de simulation de Kavin Zucker (les dernières batailles de Napoléon), nous parlons de *Struggle of Nation,* jeu sur la campagne 1813 ; Napoléon contre toute l'Europe.

Côté Jeux S.F. et Jeux Fantaisy Fantastique informatisés, S.P.I. se lance dans le Computer et s'apprête à sortir une



diskette nommée *Wreck of Pandora.* De la même boîte, et en coproduction avec Walt Disney Production, nous avons reçu *Dragon Slayer ;* le jeu du film, dont l'un des principaux mérites est d'exister en quatre versions dont l'une en français.

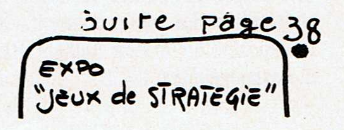
Toujours dans les diskettes, voici venir *"Tiger in the snow"* ennième version d'une bataille qui a toujours le même succès aux U.S.A. ; la *Bataille des Ardennes :* ce jeu est publié par S.S.I. qui sort en même temps (lui aussi) un jeu sur la *Bataille de Shiloh.*

Côté hypothétique, *May Fair Games Inc* vient de publier une très intéressante étude prospective sur un affrontement soviético-américain dans la foulée de la seconde guerre mondiale ; les débris de l'armée allemande se rangeant (devinez donc de quel côté).



Les Américains sont visiblement angoissés par les perspectives que leur offre leur avenir ; en effet après the Next War, Nato, Ultimatum, I.C.B.M., Gutdoor Survival, After the Holocaust,voici venir le jeu de l'Apocalypse *"Aftermath"* (fantaisy Games Ulimited) qui vous met dans la peau des survivants de la fin du monde.

Pour les adeptes des arts martiaux et du Bushido, signalons *Land of the Rising Sun* qui se passe dans le Japon Médiéval. Enfin, pour ceux qui voudraient rajouter plus de réalisme dans leur *Dungeon and Dragon,* une adresse Carey and Donaldson Pobon 130, Chester CH1 1TD, Angleterre. En effet, ces messieurs organisent des parties de Fantaisy Role Playing dans un Château de Cheshire, avec un véritable équipement et de vrais monstres.



JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découpant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T. 150, Av. d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association : ____________________

Siège social : ____________________

Nom et adresse du président : ____________________

____

Date de création (ou de dépot des statuts) : ____________________

Enregistrée à la préfecture de ____________________

Sous le numéro : ____________________

Nombre de membres : ____________________

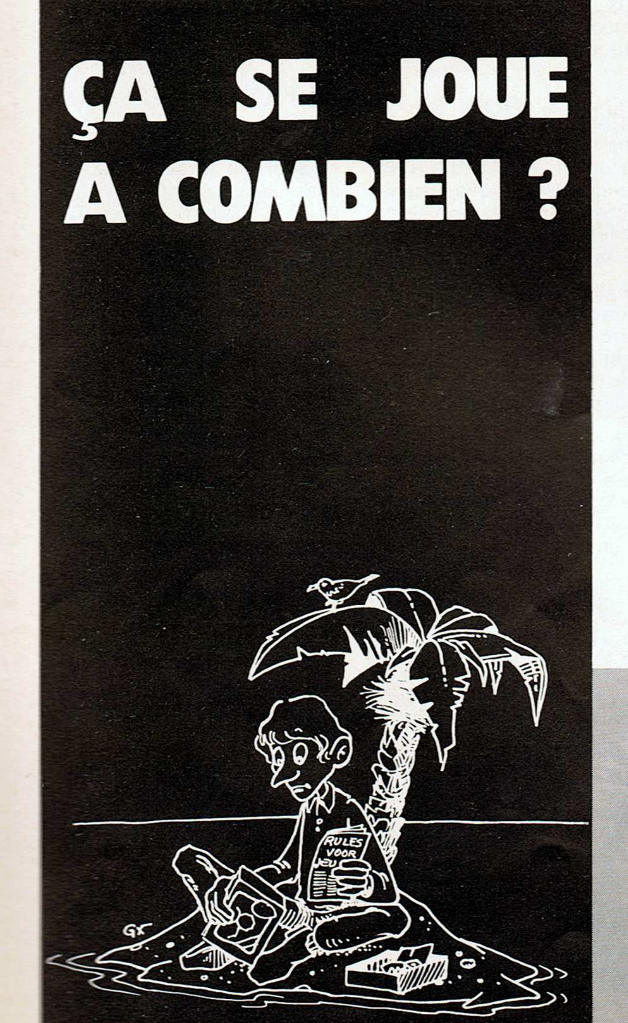
Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour ____________

membres adhérents : ____________ F.

Fait à : ____________________ Le ____________________

Signature du président :

ÇA SE JOUE A COMBIEN ?



FÉDÉRATION FRANÇAISE DES JEUX DE SIMULATION STRATÉGIQUES ET TACTIQUES (FFJSST), 150, avenue d'Italie, 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de simulation, wargames, jeux avec figurines, ou de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins (liste dans *Les nouvelles du front*).

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris.

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 60 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST, par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

Vos 3 jeux favoris : ____________________

____

CODE POSTAL ____________________

signature obligatoire :

Nous en parlons dans notre article sur les règles de jeux avec figurines, voici donc :

Amendements officiels à la règle "La flèche et l'épée"

JEU AVEC FIGURINES ANTIQUITÉ-MOYEN AGE

Ces amendements sont proposés par la "Commission du Championnat Antiquité-Moyen Age" de la F.F.J.S.S. T.H. Il est recommandé de les jouer tous en même temps, et non pas d'en adopter quelques-uns ; ils sont en principe cohérents, et ont été testés tous ensemble.

1. Dans la page 29, insérer dans le tableau des facteurs d'armement les classes d'armes suivantes :

- lance légère de cavalerie, utilisable pendant les deux premières périodes de chaque mêlée. Facteur : SHC 1, EHC 2, HC 3, MC 4, LC 4, SHI 3, HI 2, MI 3, LI 5, Hch 1, Lch 1, Al 1 ;
- arme d'hast ou arme tranchante au bout d'un manche, utilisée à deux mains : utilisable pendant toute la mêlée. L'adversaire a un facteur tactique − 1 comme face à pique ou longue lance. En budget, l'arme d'hast est payée comme deux armes. Facteur : ceux de l'arme à deux mains ;
- pour ceux qui veulent utiliser l'arme à deux mains de cavalerie (sans bouclier bien entendu), son facteur est celui de la lance légère, porté à 2 contre SHC ou El ;
- l'arme à deux mains à manche court (celle qui n'est pas payée comme deux armes) reçoit un facteur tactique − 1 lorsqu'elle est utilisée en ordre serré ;
- le kontos ne peut être employé que par des troupes qui se sont déplacées de 20 pas au moins, tout droit et juste avant contact : dans toute autre circonstance ces mêmes troupes ne peuvent combattre que sous la rubrique "autres armes ou circonstances" ;
- la ligne "piques après recul", archers, frondeurs, arbalétriers et artilleurs" est supprimée ; ces troupes combattent avec le facteur "infanterie armée d'épées".

2. L'esquive (p. 19), la déroute et la poursuite (p. 20) se font sur une distance qui se calcule de la manière suivante :

- une partie fixe (voir tableau suivant) ;
- une partie aléatoire, obtenue par le jet d'un dé de moyenne pour les troupes régulières et d'un dé normal pour les troupes irrégulières ; le résultat du dé, multiplié par 10, donne le nombre de pas à ajouter à la partie fixe.

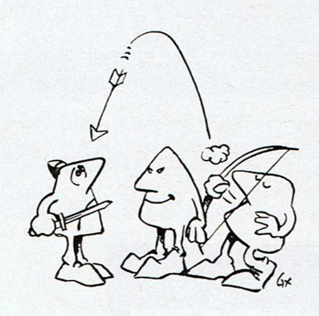
D'autre part, bien noter dans le tableau ci-après que la vitesse de charge de la cavalerie légère (LC) n'est plus que de 200 pas au lieu de 240, et celle de la EHC, HC ou MC de 160 au lieu de 180.

Tableau des vitesses (la colonne "esquive" s'entend également pour le 1er mouvement de poursuite) :

	Normal	Charge	Esquive
SHC, HCh	80	120	20 + dé
EHC, HC, MC, LCh	120	160	70 + dé
Chameaux	120	120	20 + dé
LC	160	200	90 + dé
SHI	40	60	0 + dé
HI, MI	60	80	20 + dé
LHI, LMI, LI	80	100	40 + dé

Après le premier mouvement de déroute ou de poursuite, calculé selon ce système, les mouvements suivants sont de la longueur d'un mouvement de charge, diminué de 20 pas pour chaque précédent mouvement de déroute et de 30 pas pour chaque précédent mouvement de poursuite.

3. Qu'il s'agisse d'une unité régulière ou irrégulière, le tir "par-dessus" n'est pas pénalisé, même en terrain plat, pour un deuxième rang d'infanterie légère tirant par-dessus un premier rang, lui-même d'infanterie légère et possédant la même arme de jet.



4. Une troupe voit et est vue, même en terrain plat, à travers un rang unique d'infanterie légère ou de cavalerie légère. Par contre, un rang de chars légers intercepte la vue.

5. La déroute d'une unité de cavalerie légère (LC) ou d'infanterie légère (LI) n'impose aux unités amies qui la voient qu'une réduction de − 1 (au lieu de − 2) au niveau du moral.

Par contre, la déroute d'une sous-unité (même si celle-ci est composée de LC ou LI) réduit de − 2 le moral de son unité-mère que pourrait avoir cette même unité-mère.

6. Un échange de rangs est un changement de formation qui peut s'effectuer en demi-période.

Un des rangs arrière passe au premier rang : pour ce faire, le premier rang ne bouge pas, le rang qui se déplace est mis devant lui, et les autres rangs sont avancés s'il y a lieu du minimum nécessaire pour garder le contact.

S'il y a mêlée, seuls les rangs éligibles en fin de période peuvent combattre.

7. Ceci est, non pas une modification ou un atout à la règle, mais une simple interprétation : contrairement à la pratique habituellement suivie, le bonus de charge doit être également réparti entre les quatre quarts de période possible.

Autrement dit, il est impossible d'ajouter la totalité du bonus de charge au 1/4 de période pendant lequel on peut toucher l'ennemi. Un quart de période de charge est toujours de 50 pas pour les LC, de 40 pas pour les EHC, HC ou MC, etc.

8. Ceci est également une interprétation : les pertes infligées lors du "coup dans le dos" comptent, non pas dans la période au cours de laquelle a lieu la mêlée, mais dans la première période de poursuite.

L'unité victorieuse "stocke" en quelque sorte ces pertes, qui viennent le cas échéant s'ajouter à celles qu'elle fait au cours d'un contact éventuel pendant la période de poursuite.

Cette disposition a pour effet de revaloriser l'offensive en enlevant à la poursuite, souvent obligatoire, une partie de son caractère suicidaire.



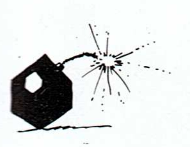
EXPO
"Jeux de STRATEGIE"
au centre
Georges Pompidou
!
et ce du 12 mai
jusque-3-au 28
juin ! Demonstrations
et débat !
Renseignez Vous !

• **Le 1er mars 1982** a été constitué le *Kriegspiel Rhône-Alpes Club* (KRAC) dont l'objet est la promotion du jeu de guerre à Lyon et dans sa région.

C'est un club "formateur" qui met en œuvre des parties de démonstration ou d'initiation tous les samedis après-midi.

De plus la salle étant ouverte aux membres du mardi au samedi, des parties sont possibles tous les jours.

Pour tous contacts : *D. Mane, 76, cours Richard-Vitton, 69003 Lyon.* Téléph. : (7) 233.84.58.



• **A Lyon** toujours, une bonne adresse pour les fanatiques de jeux de rôle fantastiques : *Xavier Pages, 35, route de Lyon, 69450 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or.* Tél. (7) 864.06.71.



• **Toujours à Lyon,** *Warg's* un club de Wargames, Fantasy, Donjons et Dragons.

Vous pouvez prendre contact avec *Yves Demangeot, 46, rue du Lac, 69003 Lyon,* ou téléphoner à partir de 20 heures, mais nous n'avons pas son numéro !!!

Qu'on se le dise !



Diplomatie par correspondance

Vortigern reprend son essor sous la double houlette de *Jean-Pierre Friche* (rédaction) et *Roland Prévot* (administration) ! *Vortigern* est une revue amateur consacrée au jeu de Diplomatie par correspondance ; elle contient des variantes, des articles sur le jeu, des nouvelles du hobby en France et à l'étranger, les résultats des parties en cours, etc.

Abonnement : 40 F pour dix numéros.

Tous renseignements complémentaires pour l'inscription à une partie auprès de :

Roland Prévot, 57, rue de l'Orme-Creux, Corbeuse, 91410 Dourdan.





● Votre collection de C.B. est incomplète ? Les premiers numéros sont encore disponibles. Les commandes sont reçues, 5, rue de la Baume, 75008 Paris. Attention, aucun envoi n'est fait contre-remboursement.

● Nous rappelons aux clubs que cette page leur est consacrée. Si vous désirez annoncer quelques informations concernant votre activité, n'hésitez pas à nous les faire parvenir. Surtout pas par téléphone... les paroles s'envolent et les messages gribouillés sur un petit bout de papier également. A vos plumes !

Magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.

Magasins effectuant une réduction aux membres de la fédération sur présentation de leur carte d'adhérent

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

GAMES
4 Temps
Parvis de la Défense

JEUX ACTUELS
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

STRATEJEUX
Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ
75014 PARIS

JEUX DE GUERRE ET DIFFUSION
55, boulevard Péreire
75017 PARIS
(Vente par correspondance)

Magasin pilote
JEUX DESCARTES
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

Nouvelle boutique adhérente :
GAMES
Centre Commercial
Vélizy II, av. de l'Europe
78140 VÉLIZY

Prochainement :
NUGGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS



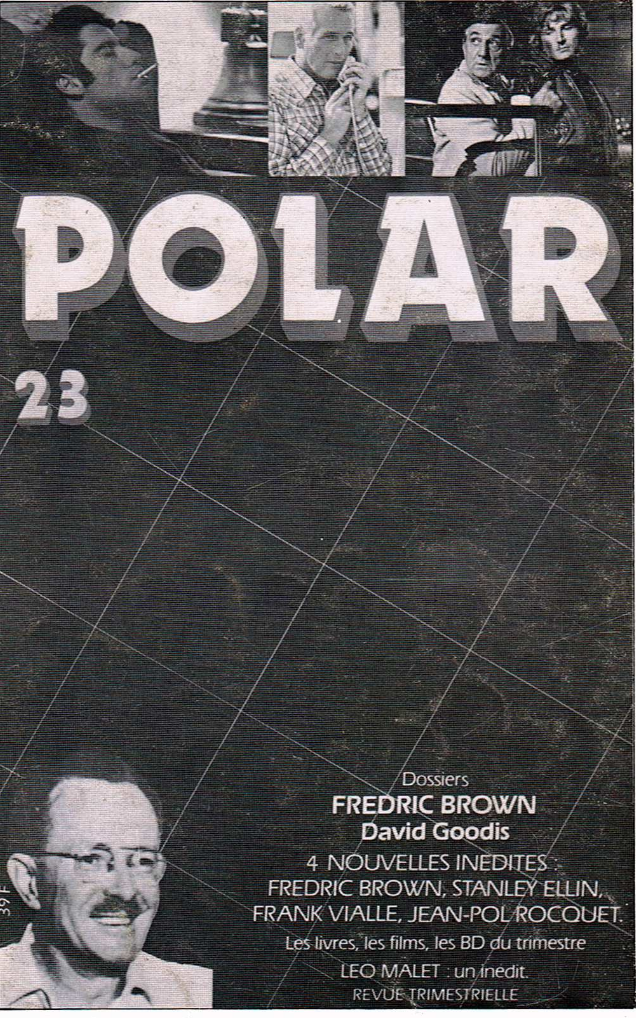
☏ 587.28.83
TOUS LES JEUX
jeux de tradition
jeux modernes
jeux de cartes
et cartomancie
jeux de patience
casse-tête · puzzles
jeux électroniques
jack - pots
slot machines
COLLECTIONS et CURIOSITÉS
24, RUE LINNE - PARIS 75005

L'ŒUF CUBE
VOUS PROPOSE
LES WARGAMES
LA SCIENCE-FICTION
ET LES ROLE-PLAYING
DE TOUS LES ÉDITEURS

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELINE
GAME DESIGNER WORKSHOP
EON GAMES
TSR HOBBY GAMES
INTERNATIONAL TEAM
FANTAC GAMES
METAGAMING CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHAOSIUM
DIMENSION SIX INC
GAMES LINE
J.P. DEFIEUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONFLICT INTERACTION ASS.
GAMESCIENCE

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83





ORBITES

revue trimestrielle de bibliothèque
de la science-fiction et du fantastique

Rédacteur en chef : **Daniel Riche**
Conseiller littéraire : **Gérard Klein**

Nouvelles éditions Oswald/NéO, 38, rue de Babylone, 75007 Paris
Tél. 548.53.59



la revue trimestrielle de bibliothèque du policier

Rédacteur en chef : **François Guérif**
Comité de rédaction : **Jean-Pierre Deloux, Alain Demouzon, Michel Lebrun, Jean-Patrick Manchette, Pascal Mérigeau**

Nouvelles éditions Oswald/NéO, 38, rue de Babylone, 75007 Paris
Tél. 548.53.59

ORBITES — 192 pages

BULLETIN D'ABONNEMENT

POLAR — 192 pages

à retourner, accompagné de votre règlement **à l'ordre de NéO,**
à **NéO (Nouvelles éditions Oswald)**, 38, rue de Babylone, **75007 Paris.**

NOM (en majuscules) .... PRÉNOM ....

ADRESSE (en majuscules) ....

☐ Je m'abonne pour un an à **ORBITES** au prix de **135 F** pour 4 numéros (soit 33,75 F le numéro au lieu de 39 F au prix du numéro), à partir du nº ....

☐ Je m'abonne pour un an à **POLAR** au prix de **135 F** pour 4 numéros (soit 33,75 F le numéro au lieu de 39 F au prix du numéro), à partir du nº ....

☐ Je m'abonne pour un an à **ORBITES** et **POLAR** au prix de **235 F** pour 8 numéros (soit 33,75 F le numéro au lieu de 39 F au prix du numéro), à partir du nº .... pour **Orbites** et du nº .... pour **Polar** (1).

Je vous joins — vous adresse — mon règlement de ☐ 135 F ☐ 235 F par le moyen suivant ....

A .... le .... Signature :